3451 - EDIÇÃO 61 - 3,00 URV

SHOTS: NOVOS VIDEOGAMES 32 BITS

AÇÃO GAMES

EDITORA AZUL

10 PREVIEWS

Apresentando Super Street Figther 2 para Mega e SNES

4 PÁGINAS DE DICAS

Loucuras em NBA Jam
Shinobi 3 invencível
+ Continues em Taz-Mania
Debug para Cool Spot
etc, etc, etc...

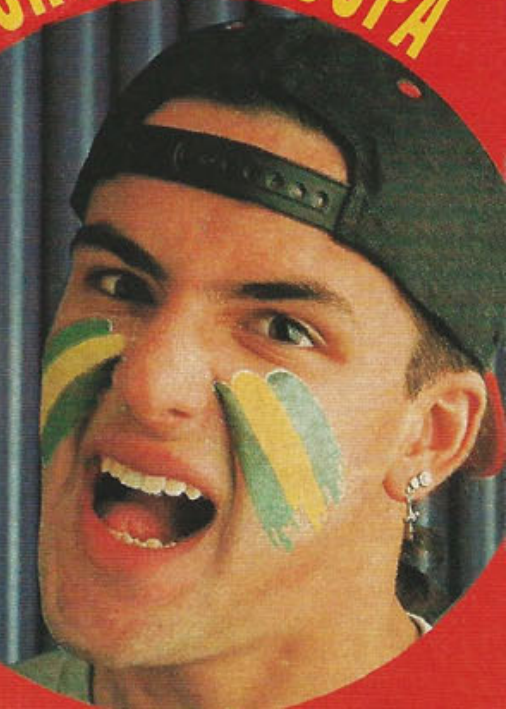
12 JOGOS DEBULHADOS

SEGA CD Mortal Kombat
3DO Total Eclipse
MEGA Jammit
SNES King of Dragons
PC The 7th Guest

E muito mais...

GAME CHARADA

PARTICIPE E CONCORRA A PRÊMIOS

ISSN 0104-1630
9 770104 163000 61

A COPA DO
VAI SER
POR 1 BILH
© 1992 WC'94/ISL
PESSOA
SERÁ QUE CA
TOD
NA SUA

© 1992 WC'94/ISL

© 1992 WC'94/ISL

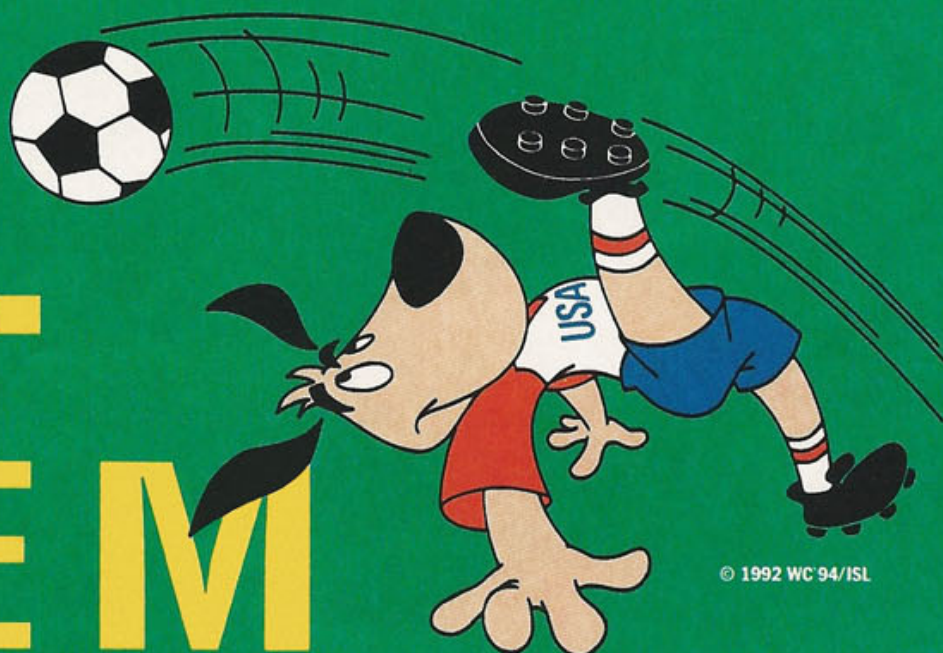
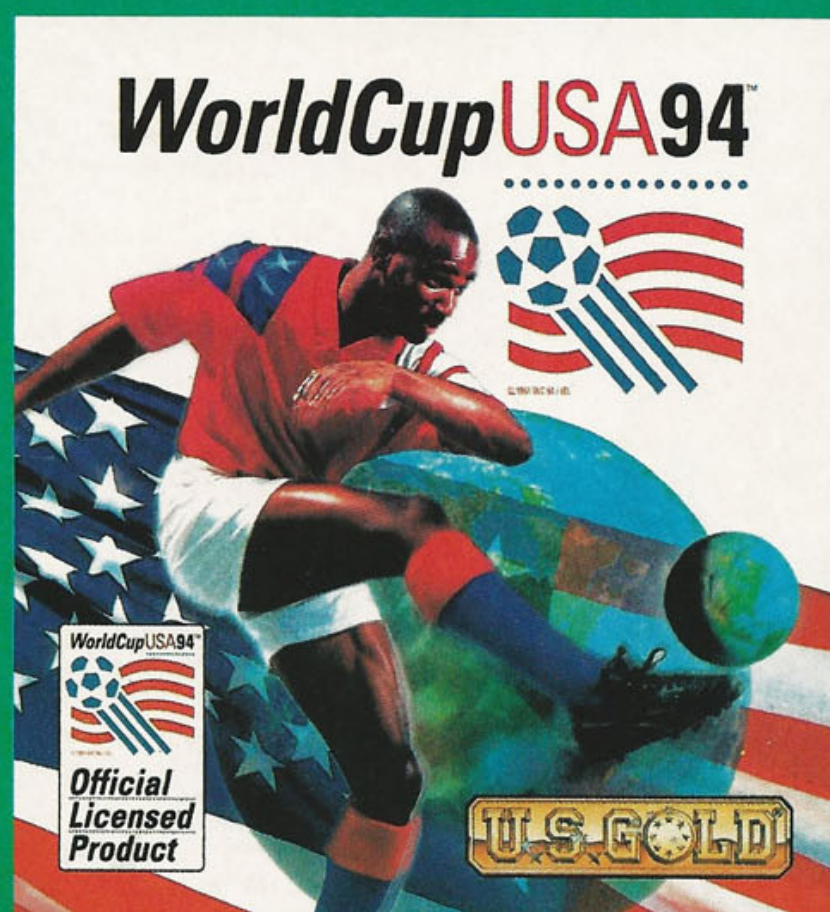
GAME GEAR®

Master System®

© 1992 WC'94/ISL

MUNDO
VISTA
ÃO DE
S.
BEM

© 1992 WC'94/ISL

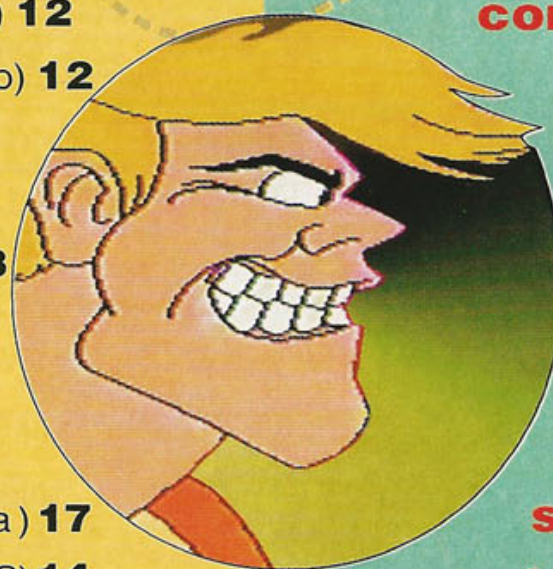
OS
CASA?

A sede da Copa acaba de ser transferida. Para a sua casa. É lá que você vai jogar o único Game Oficial do Campeonato Mundial e acompanhar de perto tudo o que vai acontecer nos Estados Unidos: os 24 países classificados, os estádios onde vão acontecer os jogos, a torcida, o mascote. Tem até informações em vários idiomas! Jogue World Cup 94. Só não esqueça de avisar a sua mãe que o maior evento de futebol do mundo vai rolar na sala.

MEGA DRIVE®

E aí? Quantas surpresas nesta edição da Ação Games, hein? Então fique ligado nas novidades que vieram para ficar. Na seção **Preview**, você vai conhecer lançamentos que vão pintar em breve no Japão e States. **X-Salada** é uma seção de variedades, onde o leitor poderá participar através de cartas, brincadeiras, promoções, entrevistas... o que pintar. Em **Dicas** você encontra um festival de truques para os games de todos os sistemas. Já aquela análise de jogos no capricho, que é um ponto forte da nossa revista, está na seção de **Jogos Debulhados**. E o visual, então? Moderno e tridimensional, tem tudo a ver com os games. Pra você ficar ainda mais fera.

De todos nós da Redação

COTAÇÃO

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

NINGUÉM É CAMPEÃO POR ACASO

SE TEM CHAVEIRO É PRO!!

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - ***SÃO PAULO CAPITAL*** - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G.PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - EELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MARARAVILHA - TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY 'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALPHA - DAVID DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP. BANCO DO BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MASTER VÍDEO - TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL..MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOBU MIYAZAKI - STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS BURÍ - ***SÃO PAULO - ABCD*** - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - ***SÃO PAULO - INTERIOR*** - ELETROFIL - G.G.PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP.SUZANO - REL.DIGITAL - REL. RUBI - S.DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILSON TOLEDO - HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - ***RIO DE JANEIRO*** - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T. - SOJOGOS - SUSA - TELERIO - MAKRO - ***MINAS GERAIS*** - GRUPO SHOK - GLOBEX - AVILAR - BONDISCO - CARREFOUR - CASA & MANIA - CASA HARMONIA - ÍTALA - DISKOTECA - EL.FUTURO - EL.MUSICAL - EL.SIDERAL - IRMÃOS MALLAPO - ELIAS AUN - ETEL - FOTO RETES - FOTO SOM - GRAVES E AGUDOS - HOT SOM - KIKA COLORIDA -LÍDER SOM - LOJA DO TATAO - LOTERIAS GUARARAPES - MOREIRA E BRUM - MUPPY SOM - MUSICAL LÍDER - MODINHA MINEIRA - SONZACO - TAMOIOS - TRANSISTORA - VALADALFA - VÍDEOPAN - M.A.P.M. - ***ESPÍRITO SANTO*** - CITRON - EL.GORZA - EL.MONTE FUJI - EL.RANGEL - EL.YUNG - FOKUS - LOJAS DADALTO - GRUPO SHOCK - ***PARANÁ*** - ALDO - AÚDIOCOLOR - BISCAYNE - CARREFOUR - CELI VÍDEO - DELTA VÍDEO - EBG - GRASOM - HERMES MACEDO - J.MATSUKURA - KATSUMI HAYAMA - LATIF VÍDEO - SNOBSOM - UETA - SHEVA MUSICAL - ***SANTA CATARINA*** - EDSON BELLINE - FOTO YORK - K.G. - KLEIN - MÁRIO STEFANO BENNEDET - ***RIO GRANDE DO SUL*** - MAKRO - ABV - CARREFOUR - CASA DOS GRAVADORES - CIA.REAL DE DISTRIBUIÇÃO - SONATEC - DE PRESENTES - ASTRAL - FLEIG -ROGATEX FIDELI E FIOLI - GRIFFE - MIL SONS - J H SANTOS - JU DISCOS - MAGAZINE DO SOM - MULTI SOM - MUSISOM - NOVELLETO - PALÁCIO MUSICAL - STRASSBERG - VIPROM - SIMAR - CASAS BURI - ***GOIÁS*** - ARITANA - CENTER VÍDEO - C L C - PLANALTO - FUJIFOTO - MARU E OLIVEIRA - RADEL - REGIONAL - VALMA - GRUPO SHOCK - ***BRASÍLIA*** - GRUPO SHOCK - GLOBEX - MAKRO - CASA MAESTRO - CIA BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ELETROGAMA - CERRO AZUL - SATÉLITE - SAIKI - OKUBO - RADAR - RADELGO - TEL REX - JUNIOR - ***CEARÁ*** - CLARO - FORT VÍDEO - VITAL - KING JÓIAS - LOJAS PARAÍSO - GRUPO SHOCK - ***BAHIA*** - GRUPO SHOCK - COMAQUEL - SAKURAI E ITO - ALVARES E FREITAS - ELETRORIO - SOM IMAGEM - VÍDEO LINE - ***PERNAMBUCO*** - AKY VÍDEO - AIC VÍDEO - LOJAS VERÃO - GRUPO SHOCK - COML. SOFT - COM. PEDROSA DA FONSECA - EL.MANCHETE - EL.YANG - FERRÃO - IRENE SOARR - MAMMY PRESENTES - MASTER - R W B - SANSUEY - VISOM - ***PARÁ*** - CONVERT - F.PIO - H.VERÍSSIMO - CRISTAL - NILPEX - J M L BRITO - KEUFFER - NORTE CENTER - SAMPAIO & TAMEIRA - T. L. - Y. YAMADA - GRUPO SHOCK - VÍDEO CLUBE DO PARÁ - ***MATO GROSSO DO SUL*** - GRUPO SHOCK - TOCEYASSÚ - CASAS BURI - CIA. BRASIL. DISTRIBUIÇÃO - ***ALAGOAS*** - GRUPO SHOCK - ***MARANHÃO*** - ZONA FRANCA.

SHOTS

Sony lança VIDEOGAME ainda este ano

Vem aí mais um console para pirar a cabeça dos gamemaníacos. O anúncio é da Sony, que pretende lançar um videogame no Japão até o final deste ano. Batizado de PS-X, o console ainda está cercado de um certo mistério. A Sony provoca a concorrência dizendo que sua máquina estará acima do Saturn e do 3DO, mas mantém a capacidade de processamento em segredo de Estado. E pra deixar a galera com mais água na boca ainda, revela características como estas:

Capacidade gráfica capaz de trabalhar com efeitos de fragmentação e mutação de imagens (saca os efeitos do clip Black and White, do Michael Jackson? Vai por aí). **O mais curto tempo** de resposta para os comandos feitos pelo jogador e **Geração de** imagens tridimensionais.

Quantos bits terá a CPU do videogame? Utilizará discos ou cartuchos? Tudo isso ainda está no ar. Mas pra que a gente não pense que é tudo papo furado, a Sony divulgou a foto do game Rid Racer, um dos jogos em desenvolvimento para o PS-X. Falando em jogos, Konami, Capcom, Electronic Arts, Ocean e Acclaim já estão na lista de softhouses que produzirão games para o novo videogame. Agora, é esperar para ver.

Rid Racer, o primeiro jogo divulgado para o PS-X

OH, DÚVIDA CRUEL: QUE VIDEOGAME comprar?

Quem acompanha as novidades do mundo dos videogames deve andar confuso. 3DO fazendo sucesso; Saturn em lançamento até o final do ano; Sony anunciando um novo e moderno videogame; Nintendo pensando num sistema de Realidade Virtual de 32 bits. Isso sem falar em Jaguar, Amiga 32 bits, projeto Reality...

Pinta a dúvida cruel: qual destes videogames valerá mais a pena comprar no futuro? Quem não quiser se arrepender de uma escolha estabanada deve esperar um pouco mais para ter certeza do que realmente quer. Jaguar e Amiga 32 bits, apesar de todo "buzuzu" do começo, já não decolaram bem. Os games lançados para eles até agora são poucos e, na maioria das vezes, mal valem a pena.

Por trás do Saturno, 3DO, PS-X e do ainda não batizado "sistema VR de 32 bits da Nintendo" existem empresas de porte. É difícil imaginar que estas máquinas fracassem. Por outro lado, o consumidor corre o risco de comprar uma destas maravilhas e depois de seis meses as mesmas empresas já estarem divulgando algo ainda mais sofisticado. Como se sentirá o gamemaníaco que comprou recentemente seu Sega CD e, no final do ano, vir o poderoso Saturno nas lojas?

As fabricantes de videogames estão aproveitando todas as possibilidades tecnológicas e querem lançar produtos cada vez mais sofisticados que as concorrentes. Ao mesmo tempo, os gamemaníacos de console de 16 bits passam semanas sem lançamentos realmente inovadores. Sem mais jogos que utilizem as melhorias de um chip SVP, FX e tralalá.

Fica difícil para um gamemaníaco fazer escolhas para o futuro. As próprias fabricantes de videogames às vezes parecem também não saber o que fazer com tudo isso. Mas o progresso é inevitável, e desejamos que elas não deixem de investir em jogos originais, interessantes e inovadores para os sistemas que já foram modernos um dia. *R.G.*

NINTENDO Também pensa em 32 BITS

A Nintendo resolveu aderir à onda dos 32 bits e acaba de anunciar, no Japão, que pretende lançar um novo sistema. Mas não se trata de um videogame tradicional, conectável à tevê: a intenção da empresa é desenvolver um aparelho que leve a Realidade Virtual à casa das pessoas. Para isso, o novo sistema terá um acessório tipo Head Mount Display - algo como um capacete com telas de cristal líquido e fones de ouvido.

A Nintendo promete mostrar seu novo invento já numa exposição de eletrônica no mês de novembro, em Tóquio. E até divulga a faixa de preço do sistema: 180 dólares, por enquanto. Os jogos deverão custar entre e 20 e 50 dólares.

TOSHIBA fará console 3DO

A empresa eletrônica japonesa Toshiba é a mais nova licenciada para fazer um console padrão 3DO. A fabricante ainda não divulgou detalhes sobre seu modelo, mas há fortes indícios de que ela está pensando em algo portátil.

E por falar em 3DO, exigentes japoneses estão muito impressionados com este padrão de videogame. As vendas começaram dia 20 de março e o preço está na faixa dos 450 dólares.

CHEGARAM AS FIGURINHAS

Agora você vai vibrar e guardar para sempre as emoções da COPA 94!

ROBERTO BAGGIO
LOTHAR MATTHAUS
BEBETO
DALLAS
DETROIT

CAMPEONATO MUNDIAL DE FUTEBOL 94

LIVRO ILUSTRADO

OS 24 TIMES DA COPA

FIGURINHAS E FICHA TÉCNICA DOS JOGADORES
TABELA DOS JOGOS CLASSIFICATÓRIOS DE CADA PAÍS
DATAS, CIDADES E ESTÁDIOS DE CADA PARTIDA.
ACOMPANHE OS RESULTADOS JOGO A JOGO NO TABELÃO

EDAPSA

Abril Panini

Nas bancas.
Vá correndo buscar.

5 FIGURINHAS EM CADA ENVELOPE

Alô alô leitor. AÇÃO GAMES acaba de criar o X-SALADA, um espaço maior pra você dar o seu recado, soltar os cachorros, mandar desenhos e alopra à vontade. E se matar a nossa Game Charada e chegar na frente, ganha um superpresente

X-SALADA

FÃ-CLUBE EM URUPÊS

Roberto Pereira Café, fiel leitor da cidade de Urupês, interior de São Paulo, está pedindo dicas pra montar um fã-clube da nossa querida AÇÃO GAMES. Olha Roberto, o lance é reunir uma moçada legal que curta games de montão.

O Roberto é mesmo um cara talentoso. Além de fundar o fã clube, ele ainda arruma tempo para desenhar o Sonic!

Quanto ao resto, as coisas acontecem naturalmente. Aliás, ele não dorme no ponto. Cinqüenta gamemaníacos do bairro onde o Roberto mora estão loucos pra entrar no clube. Se você tem sugestões ou mora nas redondezas, escreva pra ele!

ROBERTO PEREIRA CAFÉ
Rua Floriano Peixoto, 406
CEP 15850-000 Urupês-SP

BAIANOS INVENTORES

Os irmãos Telmo e Tércio Ferreira Soares, leitores de Salvador, deram uma de Professor Pardal. Eles pegaram o joystick de seis botões do Mega e mudaram tudo. Criaram dois novos botões e avisam que já registraram patente. Legal, moçada. A gente quer testar a engenhoca. Será que vocês não poderiam mandar uma amostra pra gente testar? Se vocês ainda não contactaram a Tec Toy, o que estão esperando? Quem não arrisca, não petisca. Se você quiser saber mais a respeito do novo joystick, escreva pra eles:

TELMO E TÉRCIO F. SOARES
Rua Itapoan, 4
CEP 41640-450 Salvador-BA

KAFER - CLUBE DOS FERAS

Acabaram suas preocupações. Não se descabele mais, pois nosso clube fornece dicas para você detonar seu SNES, Mega, Master e Nintendo. Se você babou e quer ser sócio, mande-nos uma carta.

CAIO E FERNANDO KAFER
Rua Rodolfo Moreira, 187, CEP 09321-260, Mauá, São Paulo.

"Quero mandar um recado para a Acclaim: é bom que ela faça uma versão de Mortal Kombat 2 para SNES com tudo que temos direito"
KLEITON DAMASCENO
Fortaleza, CE

VIRTUA RACING

Parabéns pela capa lindíssima e pela ótima matéria deste cart na edição 57. Virtua Racing é mesmo um arraso? Como um cart tão sofisticado e caro pode ter apenas três opções de pista? Vale a pena pagar 130 dólares pelo game? E por último: o nome do chip especial é DSP ou SVP?

BRUNO OLIVEIRA DIAS
Belém, PA

Virtua Racing é mesmo do balacobaco, Bruno. Ele tem só três opções de pista, exatamente como o arcade. O que, cá entre nós, não é pouca coisa não, principalmente se você lembrar que tem quatro perspectivas para se divertir. Quanto ao preço, a Sega chutou o balde mesmo. Pra pagar 130 doletas num cart, só sendo fanático pelo gênero, concorda? O preço ficou tão salgado por causa do famoso chip SVP, a maravilha que permitiu colocar gráficos poligonais definidos num console de 16 bits. Conversados?

"Sou um dos milhões que lêem AÇÃO GAMES. Adoro a seção Shorts..."
EDUARDO DE C.TEIXEIRA
Corinto, MG

DICA NO ESCURO

Tudo bem por aí? A revista continua arrasadora como sempre foi. Eu descobri um segredo para se jogar na tela escura do Mortal Kombat de SNES executando os golpes fatais. Queria saber se tem alguma recompensa se eu revelar meu segredo.

FELIPE R. SIMÕES
Ouro Fino, MG

Espera aí, Felipe. Se não nos falha a memória, TODOS os golpes fatais do MK acontecem numa tela escura. Ou será que você encontrou uma manha para a tela ficar escura o tempo todo? É um mistério que a redação da sua carta não nos revela. Você vai ter que escrever de novo para explicar direito que lance é esse. Quanto à recompensa, o que você acha de ver a dica publicada com seu nome para esnobar a galera? Você receberá todos os louros da glória.

Valeu, Senna!

Gostaria de ganhar um poster do game Super Mônaco GP 2, com o Ayrton Senna. Como fã do piloto, peço esta homenagem.

ALEXANDRE P. MARTINS
Porto Alegre, RS

Infelizmente não temos feito posters ultimamente, Alexandre. Mas qualquer homenagem, por maior que seja, é pouco para este gigante chamado Ayrton Senna. Guarde esta lembrança singela, mas que fizemos de coração.

"AÇÃO GAMES. Love it or leave it"
CHRISTIANO R. COUTINHO
Belo Horizonte, MG

NOSSOS PILOTOS

MORTAL KOMBAT

Como para transformar Shang-Tsung em Raiden, Reptile e Sub-Zero? E para transformar-se em Kintaro e Shao Kahn?

NIVALDO C. SOUZA
Belo Horizonte, MG

Transformar-se em Kintaro só é possível na hora de executar o golpe fatal. Segure LP por 30 segundos e quando aparecer a frase FINISH HIM, solte o comando. Não dá para fazer a transformação em Shao Khan. Já para as mutações do Shang-Tsung, faça o seguinte:

↓ ← → LK - Vira Raiden
Block ↑ ↓ HP - Vira Reptile
→ → HP - Vira Sub-Zero

VAI OU NÃO VAI?

Meus amigos acham que meu Master é uma droga e que ele jamais terá uma versão de Street Fighter. Ou vai?

GHILHERME V. NUNES
Campinas, SP

Se seus amigos são assim bonzinhos, imagine os inimigos... Com toda sinceridade, se a Capcom planejasse lançar uma versão de SF2 para Master já o teria feito. Mas não desanime: você tem Mortal Kombat, que também é um jogão.

FÃ DE DESENHOS

Possuo um SNES e gosto muito de games baseados em desenho animado, como o Tinny Toon. Sei que a Konami e a Sunsoft são representantes dos desenhos Warner nos videogames, por isso, gostaria de saber se alguma delas vai lançar um game baseado do desenho Animaniacs.

EDILU SANT'ANA
Florianópolis, SC

Perigas que sim, Edilu. Afinal, Animaniacs é um desenho animado com a mão mágica de Steven Spielberg e daí para virar videogame é um passinho. Enquanto este desenho animado não pinta, você poderá divertir-se com outros personagens da Warner que estão saindo em game: Gaguinho, Patolino, Frajola e Ligeirinho, todos para SNES. Por enquanto é só, pessoal!

MONTES DE CARTAS

Eu sei que chegam muitas cartas aí e não dá para responder todas. O que vocês fazem com as cartas que não são respondidas?

SIDNEY P. ALENCAR
Acopiara, CE

Sabe quantas cartas recebemos por mês? Umas quatro mil, em média. Todas são lidas. Para publicação, escolhemos as que resumem as dúvidas de vários leitores, ou as mais originais e interessantes. As não aproveitadas são arquivadas.

TARADO

Respondam minhas perguntas: existe algum jogo de sexo para o Mega? Vai sair Star Wars pra este video-game?

BRUNO H. T. TAVEIRA
Recife, PE

Se você está esperando ver gatas desnudas em jogos para Mega no mundo ocidental, vai morrer curioso. A autocensura da Sega não deixa. Mas no Japão, onde o papo da nudez é encarado de forma diferente, rolam algumas coisas sim. Já vimos vários exemplos em games para PC Engine, só que para Mega.... nicas. Não temos informações sobre uma eventual versão de Star Wars para Mega.

CHARADA: A QUE JOGO PERTENCE ESTE DETALHE DE TELA? DICA: SAIU EM UMA DAS TRÊS ÚLTIMAS EDIÇÕES.

Game Charada é um desafio pra quem curte a AÇÃO GAMES e manja tudo dos jogos. Se você souber a resposta deste desafio, mande correndo uma carta para nós! Os primeiros leitores que responderem corretamente serão premiados! Para isso, será considerada a data em que a carta foi colocada no correio.

PRÊMIOS PARA OS VENCEDORES:

1º lugar: Cougar Boy, camiseta e boné Ação Games; 2º lugar: cartucho NBA Jam (Mega ou Snes, a escolher), boné e camiseta Ação Games; 3º a 5º lugares: bonés Ação Games; 6º a 10º lugares: camisetas Ação Games

MANDE SUA RESPOSTA PARA: GAME CHARADA - AÇÃO GAMES, Av. das Nações Unidas 5777, CEP 05479-900, SP

Veja na próxima edição a resposta e a próxima Game Charada. Boa sorte!

ROLOS

VENDO

- Cart SF2 para Mega Drive. Rodrigo Molino Cardoso, tel.:(011) 451-3038, São Bernardo do Campo, SP.
- Cart Star Fox do Super NES com manual. Rodrigo de Brito Pires, tel.:(011) 950-0160, S. Paulo, SP.
- Ed. 1 à 8, 11, 12 e 15 da Ação Games. Fernando Natal, tel.:(011) 966-5769, S. Paulo, SP.
- Edi.2 a14,16,17,19, 28 e 30 da Ação Games. Thiago Luz Fré, tel.:(011) 884-2386, S. Paulo, SP.
- Mega com controle turbo, 1 cart e 1 televisor de 5 polegadas. Valdemir de A. Silva, Rua Saberigüi, 64, Osasco, SP.
- Mega com 2 controles e um cart. Eduardo Teixeira de Oliveira, tel.:(055) 312-4076, Santo Ângelo, RS.
- Mega com 2 controles e 10 carts, mais um adaptador para Master e um cart. Danilo B. Neto, tel.:(0162) 52-3496, Taquaritinga, SP.

TROCO

- Caloi Cross e Dynavision II por SNES completo. Iliseu G. Ruiz, R. Vila Rica, 383, CEP 87047-000, Maringá, PR.
- Carts Super Mario e Pit Fighter, do SNES, por SF2. André Luís, tel.:(021) 592-2117, R. Janeiro, RJ.
- Cart Super Monaco GP2, do Master, por outro de meu interesse. Marcos M. Santos, R. Geraldo J. de Almeida, 96, CEP 09120-000, Sto. André, SP.
- Cart Thunder Fighter, do SNES, por Super Mario World. Robson, R. Leda Coelho de Freitas, 316, CEP 78908-400, Porto Velho, RO.

LEMBRETES

- **NÃO TEMOS** assinatura. Só venda em banca
- **NÚMEROS ATRASADOS:** pedidos para a Dinap, fone (011) 810-5001
- **NOSSO ENDEREÇO:** Av. das Nações Unidas, 5777-São Paulo - SP

Super Street Fighter 2

A GANGUE ESTÁ COMPLETA! DEE JAY, FEI-LONG, T. HAWK E CAMMY CHEGAM AOS CONSOLES DE 16 BITS!

SNES E MEGA

LANÇAMENTO: 25/6
CAPCOM/JAPÃO-EUA - LUTA

Moçada, chegou o alívio para seu bolso. A partir de agora ninguém mais precisa gastar os tubos detonando Super Street Fighter 2 no fliper. Isso mesmo, a Capcom está lançando SSF 2 para Mega e SNES. Os carts têm 32 Mega de memória para reproduzir os detalhes gráficos e sonoros do arcade. Isto quer dizer que você terá o arcade em casa, sem tirar nem pôr.

Se você é fuçador, sabe que o único problema do arcade SSF 2 é a velocidade. Esperta como sempre, a Capcom criou um modo de três velocidades para os cartuchos. Ou seja: as versões para Mega e Super NES, além de terem os quatro novos personagens do arcade, são tão rápidas quanto os SF2 originais.

SEM CENSURA

Parece que os regulados censores da Sega e da Nintendo tiraram umas férias. Isso porque as "partes picantes", como as coxas da Chun-Li , não foram cortadas. Talvez alguma coisa mude antes de os carts chegarem às lojas. Tomara que não! Até a maravilhosa abertura da tela do Ryu está igualzinha à animação do arcade.

Para aumentar a diversão, rolam dois novos modos de jogo. Um deles é o Time Challenge, onde dois jogadores competem para ver quem acaba com o computador primeiro. Já o Tournament Battle é um torneio eliminatório para até oito lutadores. Super SF 2 promete ser o grande sucesso do ano. Isso se Mortal Kombat 2 não chegar para melar a história...

SNES

São 16 lutadores, com direito a duas garotas. Uma verdadeira avalanche de golpes!!!

MEGA

A nova magia da Chun-Li é mais poderosa. Só pulando para desviar

Um dos golpes mais bacanas da Cammy é este Cannon Drill

A nitidez dos movimentos também aparece na magia do Ryu. Demais!!!

O russo Zangief também tem novos golpes, como este Siberian Suplex

Outro Dragon Punch. Você pode deixar seu adversário desencontrado. É o máximo!

Fei-Long mostra toda a força de seu Rekkaken e detona Cammy na fase final de seu combo matador

Super Nes X Mega

Mais uma vez somos obrigados a formular a eterna pergunta: qual versão é melhor, a de Mega ou a de SNES? Levando em conta os carts de SF Turbo (SNES) e SF Champion Edition (Mega), o SNES leva vantagem na parte gráfica e sonora. Mas desta vez a Capcom garante que os dois carts são idênticos. Afinal, ela não lançaria um joystick especial para Mega se pensasse o contrário...

Shinning Force

MEGA CD

LANÇAMENTO: JULHO
SEGA/JAPÃO - RPG

Um dos RPGs mais populares para Mega Drive finalmente chega ao Mega CD. As animações dão um show, com desenhos trabalhados e grande variedade de cores. Algumas batalhas rolam à noite, com cenários criativos. O ponto negativo é o tempo de acesso, que ainda é longo demais. Se os RPGs já têm ritmo lento por natureza, imagine como deve ser encarar um CD que demora para processar as informações? Haja paciência! Mas a magia de Shinning Force vale o esforço.

A riqueza dos cenários compensa a lentidão de acesso. Será que os americanos e brasileiros terão o prazer de debulhar Shinning Force em CD?

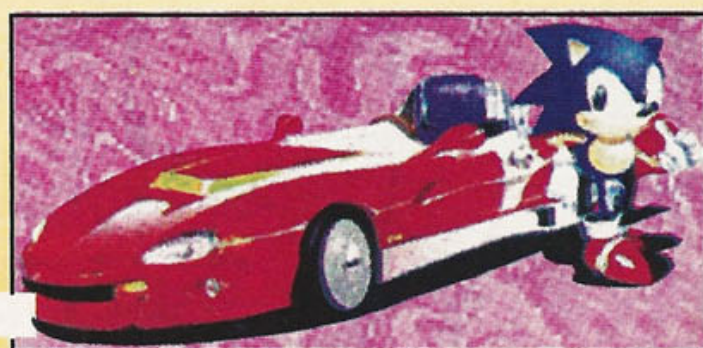
Sonic Drift

GAME GEAR

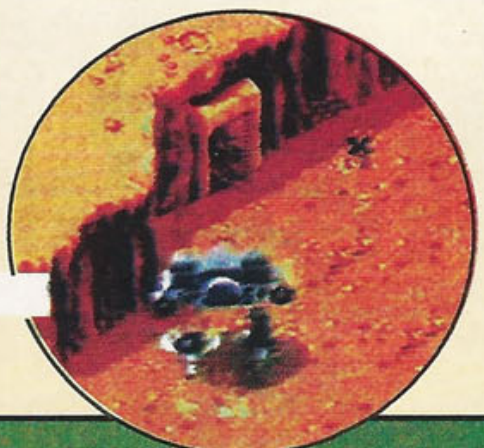
LANÇAMENTO: SETEMBRO
SEGA/EUA - CORRIDA

Cart esperto de corrida na medida para fãs de Sonic e cia. Você escolhe entre quatro "pilotos" (Sonic, Tails, Amy Rose e o sacana Dr. Robotnik), seleciona uma pista e manda brasa. Como em qualquer game do Sonic, fique atento para pegar muitas argolas. Elas são úteis para atrapalhar os planos dos seus adversários. O melhor de tudo é que, conectando dois Game Gears, rola um pega de arrepiar.

A tela de corrida faz lembrar Super Mario Kart. Fique ligado na posição dos outros corredores: eles estão loucos para sacaneá-lo

Que pinta de playboy! Se o cara já era rápido com seus próprios pés, imagine a bordo deste carrão!

Battletech

MEGA

LANÇAMENTO: AGOSTO
EXTREME/EUA - SIMULADOR

Bem-vindo ao século 28! Não se anime, pois a situação é das piores. O caos é total, já que tanques poderosos travam batalhas de vida ou morte por todos os lados. Você entra nesta roubada pilotando um bravo robô Mech. A perspectiva é MUITO parecida com a série Desert Strike, com direito a telas em 3-D e 25 missões complexas. Battletech já pintou para Super NES, mas os dois carts são bem diferentes. Esta versão para Mega tem gráficos bonitos e desafio dos melhores.

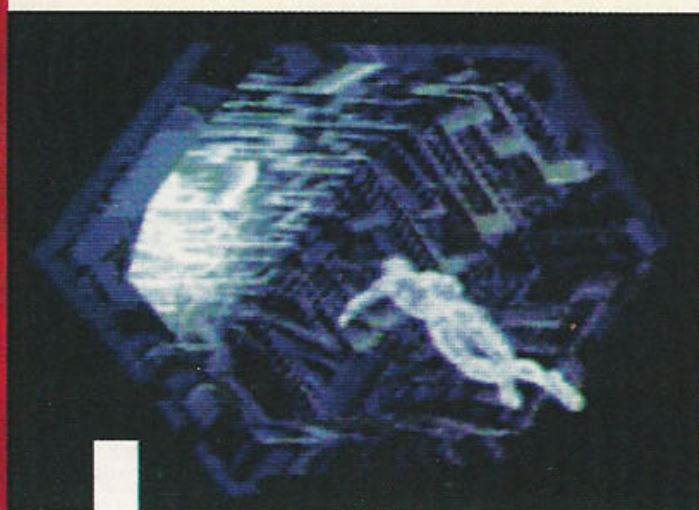
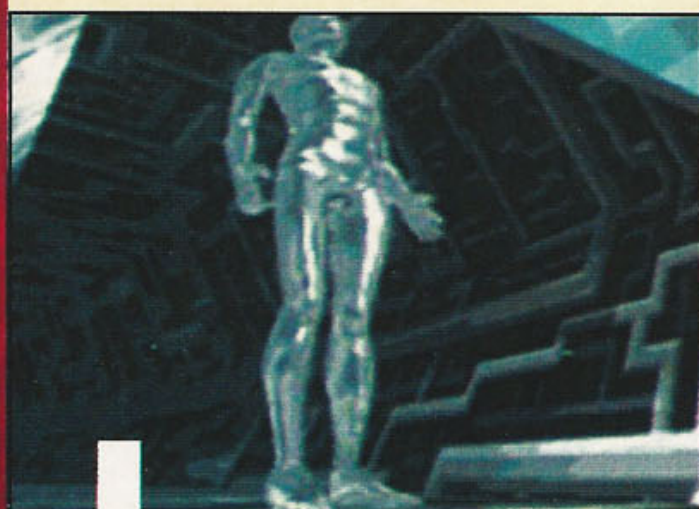
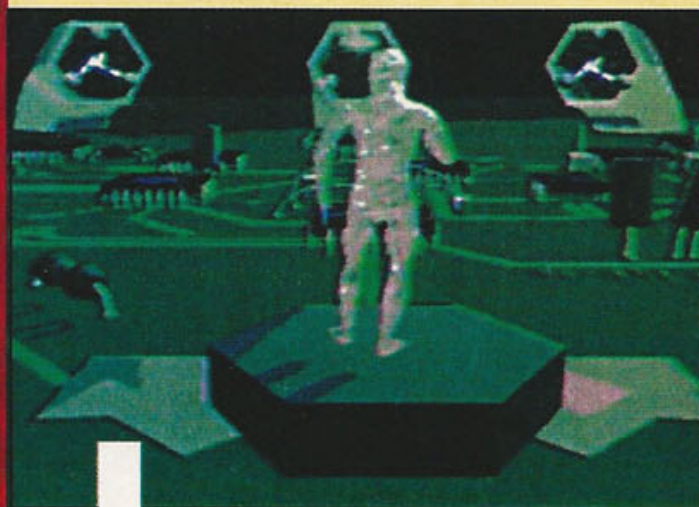
Não viaje nos detalhes dos cenários. Há inimigos por todos os cantos!

Este mapa mostra um pedaço da primeira missão. Deu pra sentir o tamanho da encrenca? E olha que o game tem "apenas" 25 missões

The Lawnmower Man

SEGA CD

LANÇAMENTO: AGOSTO
SALES CURVE/EUA - AÇÃO

O filme Passageiro do Futuro ganhou mais um game, agora para Sega CD. Você é Dr. Angelo e precisa escapar do mundo virtual que ameaça matá-lo. O game mistura ação e estratégia, tem gráficos em 3D e respostas rápidas.

Entre no túnel do universo da Realidade Virtual. Várias surpresas o aguardam

Isto não é animação! É uma imagem do próprio game. Demais, não?

Ao pisar neste tablado, você é transportado para dentro do computador

Super Wing Commander

3DO

LANÇAMENTO: JULHO
ORIGIN/EUA - SIMULADOR

O clássico simulador de batalha espacial estréia turbinado no 3DO. E já chega pra arrasar! Todos os personagens da eletrizante ficção científica de George Lucas tiveram seus rostos redesenhados. Ou seja: você joga com uma moçada superparecida com os astros de Hollywood. Só não vale pedir autógrafo...

O cockpit da sua nave é rico em detalhes e o visual externo é chapante. A qualidade das digitalizações é tão boa que fica difícil distingui-las das imagens criadas com computação gráfica. O som também é nota 10, com efeitos ainda melhores que os do seriado de TV. Se você é fã dos games Wing Commander para PC, prepare-se : esta versão para 3DO é a mais impressionante de todas.

Os atores do filme inspiraram as mudanças no rosto dos personagens

Os detalhes do cockpit aumentam o realismo e a adrenalina do game

Real Fighter Soccer 2

NEO GEO

LANÇAMENTO: JUNHO
SNK/JAPÃO - ESPORTE

Mais um lançamento que chega no embalo da Copa do Mundo dos States. O game tem 106 Mega de memória e é uma versão melhorada de Real Fighter Soccer, um jogo muito legal, mas pouco difundido no Brasil.

Saque só o zoom que rola nas cobranças de falta. Melhor que na tevê!

Games de esporte nunca foram o forte do Neo-Geo. Afinal, o console é conhecido por causa dos seus ótimos jogos de luta. Mas Real Fighter Soccer 2 talvez seja o melhor jogo de futebol que saiu nos últimos tempos. Uma espécie de FIFA Soccer pro Neo-Geo. Quem teve a chance de conhecer a versão anterior vai sacar uma novidade: o modo treino. Antes de cada partida você tem a opção de "esquentar". Faça um treininho para não dar uma de Branco, Dunga e companhia, OK?

Jogadas violentas são marcadas em cima. Cuidado para não ser expulso

The Jungle Book

NINTENDO

LANÇAMENTO: JULHO
VIRGIN/EUA - AVENTURA

Aleluia! E não é que a Virgin vai lançar uma aventura bem legal para o Nintendinho? Você assume a pele de Mogli, o menino-lobo. Depois de crescer entre lobos, Mogli precisa voltar ao mundo dos homens. Mas não será fácil. Ao percorrer o caminho de volta, pela floresta, você enfrenta vários inimigos famintos. Para ajudá-lo, armas divertidas como bananas e bumerangues. Isso sem falar nos itens! Pegue as pás para acessar as fases de bônus. Jungle Book tem gráficos legais e ótima jogabilidade. Para passar horas na frente da telinha...

Terceira fase. Você precisa coletar 15 esmeraldas. Os elefantes jogam ervilhas em você, mas mesmo assim ajudam

O chefe da segunda fase é Kaa, a serpente. Ela balança a cabeça e parte pra cima. Desvie e jogue bananas nela!

Haywire

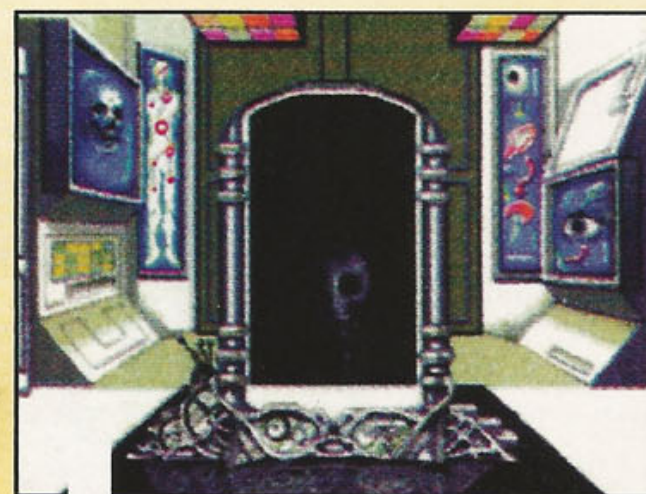
SEGA CD

LANÇAMENTO: JULHO
DATA EAST/EUA - AÇÃO

Prepare-se para ficar com o maxilar inchado de tanto rir! Este game é diferente e engraçado! Saque só que xarope: o mundo de Haywire é controlado por interruptores (Switch, em inglês, nome da versão para 3DO). Tudo vai muito bem, até que um dia os tais interruptores ficam loucos. Sua missão é achar o principal interruptor em uma sala abarrotada com vários deles. Tudo o que você precisa fazer é apertar o botão certo para ir mudando de tela. Mas só há um jeito de se dar bem: ir testando os botões, um a um.

Cada escolha rende uma tela mais engraçada que a outra. O pessoal da Virgin aloprou pra valer. Portanto, não estranhe se você rolar no chão de tanto dar risada. Se o seu barato é diversão, Haywire é obrigatório. O único problema é que qualquer piada perde a graça depois de contada um monte de vezes. E Haywire parece não ser exceção.

Você é este moleque com cara de ponto de interrogação

Aperte o botão errado e veja loucuras como um aspirador dando uma de piloto de Fórmula 1. Na sala, é claro...

Oba! Que tal umas caveirinhas só pra dar o clima? Demais!!!

Aerobiz Supersonic

SUPER NES

LANÇAMENTO: AGOSTO
KOEI/EUA - SIMULADOR

Você já pensou em comandar uma importante companhia aérea? É exatamente isto que rola neste cart. Babaca? Muito pelo contrário! Você compete com outras três companhias, que podem ser controladas pelo computador ou por outros jogadores. E a ação do cart é frenética. Decisões de peso devem ser tomadas minuto a minuto.

Você precisa definir os rumos da sua companhia. Para liderar o mercado, só há uma solução: ferrar os outros. É meio mundo cão, mas fiel ao que acontece de verdade. Portanto, fique esperto para comprar outras empresas e fazer grandes promoções. Invista em propaganda, que é mesmo "a alma do negócio". Chame os amigos e brinque de empresário. E nada de falência, OK?

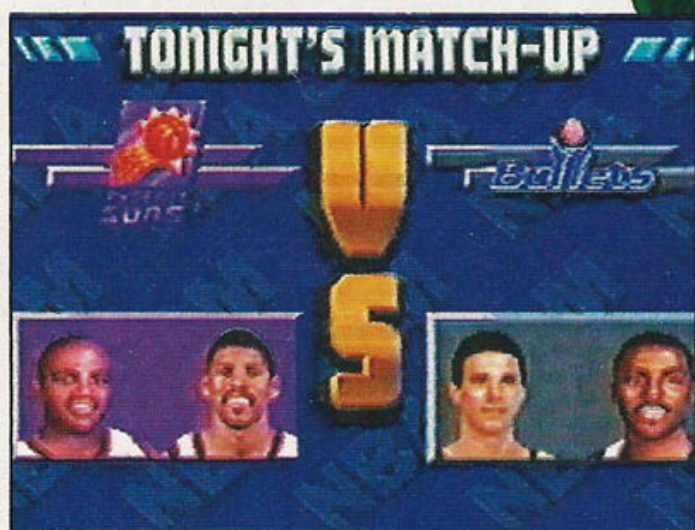
Esta é a tela principal. Todas as decisões são tomadas a partir daqui

NBA JAM — SNES

Manhas pra arrebentar - Com estes truques, você pode ser o campeão do pedaço. Basta acessar a tela com a mensagem "Tonight's Match Up" e fazer o truque que mais lhe agrada.

Turbo - Deixa todos os jogadores mais rápidos. Pressione qualquer botão 5 vezes. Então aperte e mantenha simultaneamente o Y, B e A até aparecer uma mensagem na tela

Bola de fogo - Para usar permanentemente este efeito, segure o comando ↑ e aperte B sete vezes. Ainda apertando ↑, pressione e mantenha B e Y juntos até aparecer uma mensagem na tela

Tiro certo - Agora você vai acertar arremessos do meio da quadra! Basta girar o Direcional em sentido horário enquanto aperta qualquer botão 13 vezes. Na 13º vez, segure o botão. Continue girando e segurando até pintar a mensagem

NBA JAM — MEGA

Manhas pra arrebentar - A versão para Mega tem as mesmas facilidades que a de SNES e o procedimento é o mesmo. Mudam apenas os comandos para cada truque. Na tela Tonight's Match Up, faça:

Turbo - Pressione qualquer botão cinco vezes. Então segure o A, B e C juntos até a mensagem aparecer

Bola de fogo - Pressione B sete vezes. Ao terminar, aperte juntos ↑, B e C

Tiro certo - Gire o botão Direcional em sentido horário e, ao mesmo tempo, aperte qualquer botão 13 vezes. Na 13º, segure o botão e continue girando até a mensagem aparecer

Roubar passes - Fique girando o Direcional em sentido horário e ao mesmo tempo pressionando qualquer botão

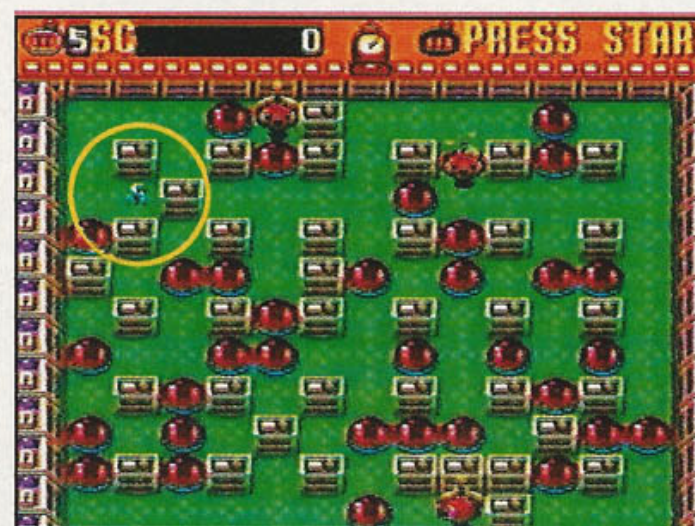
Battletoads Double Dragon — SNES

Seleção de fases e vidas extras - Na tela dos personagens, faça a seqüência ↑, ↓, ↓, ↑, X, B, Y e A. Em seguida, você poderá escolher fases e começar o game com 10 lindas vidinhas.

Taz Mania — SNES

Mais Continues - Devore o jogo com esta manha. Basta acessar as Options do jogo e fazer a seqüências abaixo:

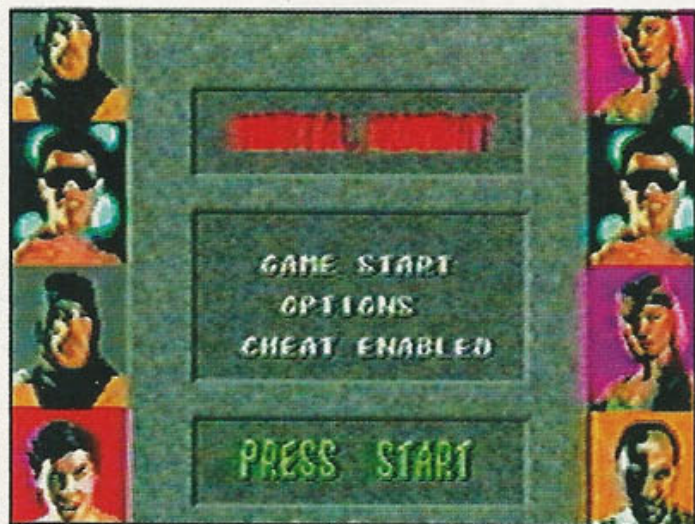
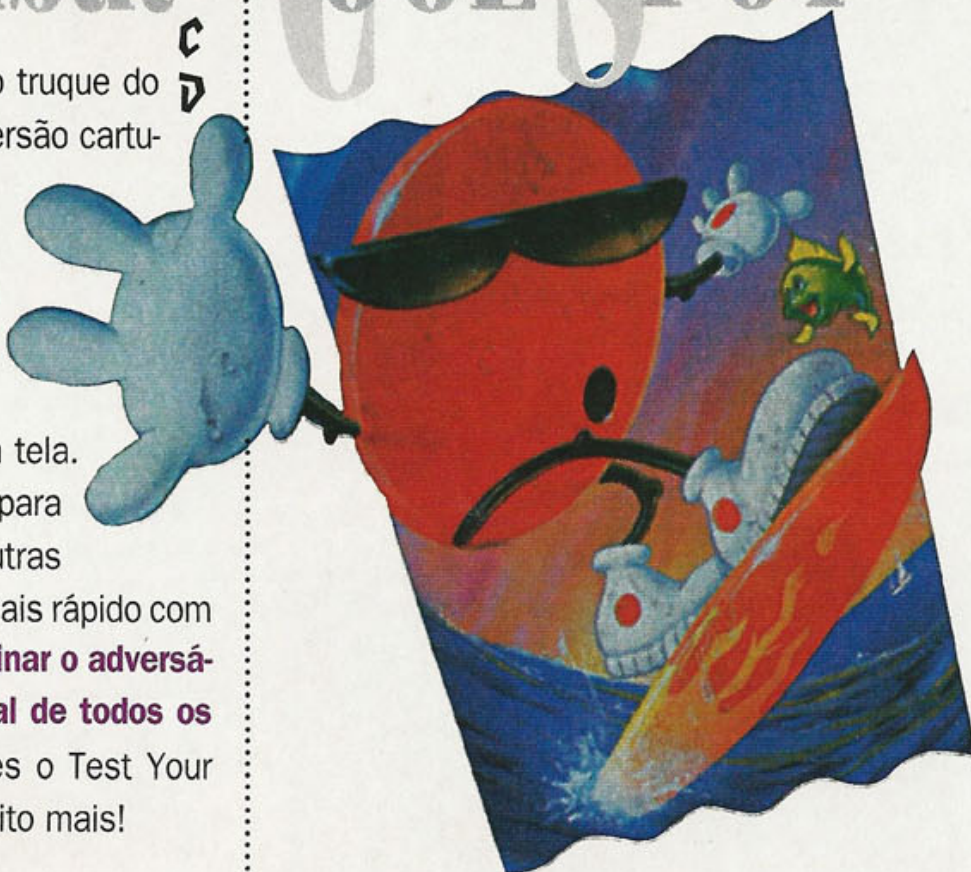
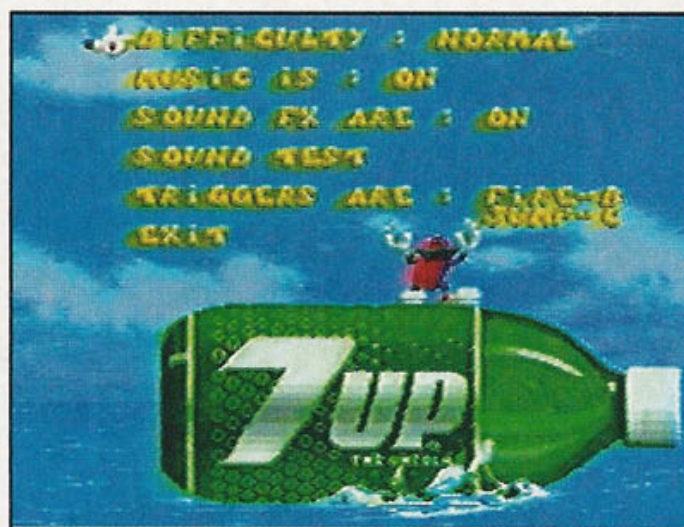
Para 20 Continues - B, A, Y, A, X, A

Bomberman — SNES

Bombermen pequeninos - Queridos leitores, encolhemos os bombermen. Escolha o modo password e entre com a senha **5656.** Inicie o game e você vai controlar bonequinhos bem pequetiticos.

Street of Rage — GAME GEAR

Invencibilidade e seleção de fases - Se depois desta você não conseguir terminar o game, desista de ser gamemaníaco. Selecione o modo de opções e escolha Sound Test. **Escolha o som 11 e então pressione simultaneamente os botões 1 e 2.** Em seguida você poderá escolher estágio e tomar sopapos à vontade.

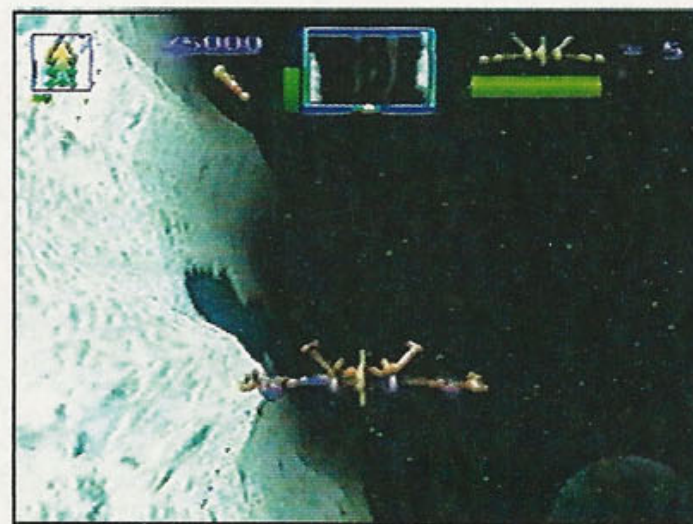
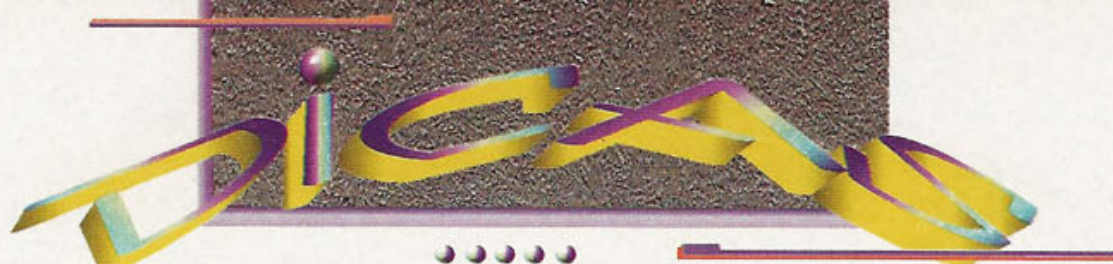
Mortal Kombat — SEGA CD

Debug mode - Yes! O fantástico truque do Debug Mode que funciona na versão cartucho também pega nesta versão CD. Não perca mais tempo: **na tela de apresentação, faça a seqüência ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓.** Se der certo, aparecerá a mensagem **"Cheat Enabled"** na tela. Escolhendo esta opção, você vai para uma tela preta com várias outras opções. Aí dá pra deixar o jogo mais rápido com **Turbo**, ajustar o game para **eliminar o adversário com um golpe só**, ver o **final de todos os lutadores**, ajustar quantas vezes o Test Your Might aparecerá no jogo... e muito mais!

Cool Spot — MEGA

Modo debug - Faça loucuras neste game, como **seleção de fases, vidas infinitas ou invencibilidade.** É o seguinte: vá até a tela do modo Options e faça a seqüência **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C.**

Roar of the Beast — MEGA

Seleção de Fases - Maior baba. Na segunda tela de apresentação do jogo, faça esta seqüência de comandos: **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, ↑, B, B, A.** Em seguida, a tela para seleção de fases aparecerá pra você fazer a festa.

Total Eclypse — 3DO

99 vidas e fase secreta - Isso é que é truque útil. Vamos lá: em qualquer momento do jogo, volte à tela de opções. Ela estará com a mensagem "Resume Game" e com a opção Play Game selecionada. **Aí faça a seqüência B, A, C, A, B, A, L, L+R (juntos), X e Y.** Com isso, a figura de uma caveira deve pintar na tela. Quando isso acontecer, faça a seqüência **A, A, B, B, C, C, L, L, R, R e Start.** Pronto! Imediatamente você reinicia o game com 99 lindas vidinhas! Mas não é só. Se na tela da caveirinha você fizer a seqüência **L, A, B, L, A, B, X, X, e X,** sabe onde sua nave vai parar? Numa fase sem nenhum inimigo, cheia de itens e sem fim. Só pra você praticar, praticar e divertir-se sem esquentar a cabeça...

Dicas

Speedy Gonzales
GAME BOY

Passwords - Andale, andale! Agora você vai poder jogar este game bem ligeirinho. Anote aí as passwords para os estágios:

FASE 2 - 5ØØ999 • FASE 3 - 343ØØ3
FASE 4 - 83Ø637 • FASE 5 - 812171
• FASE 6 - 522472 •

NBA Jam Tournament Edition
ARCADE

Personagens malucos - Algumas versões de teste deste arcade contém personagens secretos que podem ser acessados através de códigos especiais. Teste-os na máquina mais perto de você, digitando-os em lugar de seu nome:

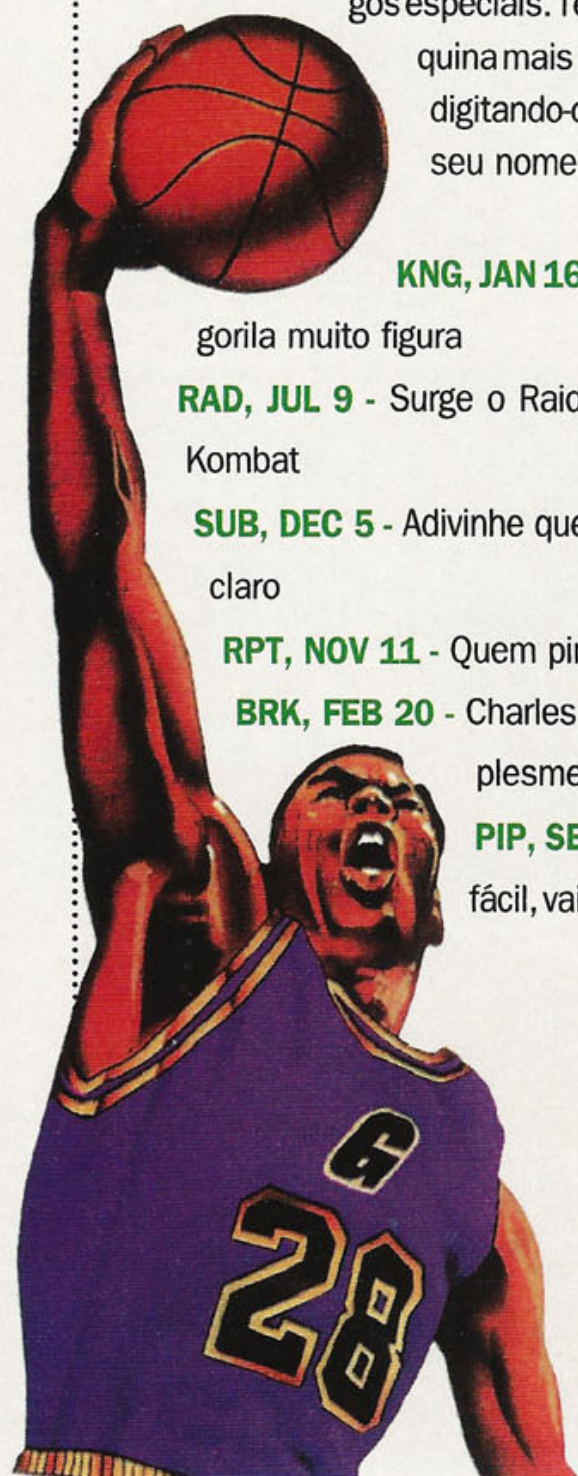
KNG, JAN 16 - Aparece um gorila muito figura

RAD, JUL 9 - Surge o Raiden de Mortal Kombat

SUB, DEC 5 - Adivinhe quem: Sub-Zero, claro

RPT, NOV 11 - Quem pinta é Reptile

BRK, FEB 20 - Charles Barkley, simplesmente

PIP, SEP 25 - Esta é fácil, vai: Scott Pippen

Shinobi 3
MEGA

Invencibilidade - Agora sim ninguém segura o ninja. Na tela de apresentação, selecione o Option Mode e em seguida escolha Music. Ouça as seguintes músicas do jogo, exatamente nesta ordem: **He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura e Getufu.** Inicie o game e nada poderá detê-lo.

Rock'n Roll Racer
SNES

Piloto viking - Saca o Olof, personagem do game The Lost Vikings? Pois você pode escolhê-lo para pilotar uma das máquinas. E olha que o cara sabe tudo de corridas! Faça o seguinte: ao escolher um dos pilotos normais, pressione e segure os comandos **B, L, R e Select, e então faça →** até que a estranha figura apareça na tela. Você não vai se arrepender de correr com este aloprado!

Star Wars Rebel Assault
PC

Sem danos e com seleção de fases - Na tela em que o símbolo da LucasArts estiver rodando na Death Star, faça o seguinte: ↑ + fire, ↓ + fire, ← + fire e → + fire. Se estiver tudo ok, você vai ouvir uma campainha e alguém dizendo Lucas Arts. Aperte + para tirar o seu marcador de danos. Daí é só escolher a fase que quiser teclando o número dela em hexa-decimal ou seja: fase 10, tecle 0A, fase 11, tecle 0B e assim por diante.

Pink Panther Goes to Hollywood
MEGA

Seleção de fases e invencibilidade - Se o game da Pantera já é cool, com estas dicas vai ficar a maior moleza. **Ao ligar seu console, pressione simultaneamente os botões A e C do controle 1 e B do controle 2.** Se você ouvir o som de uma batida, o truque funcionou. Inicie o game e acione o Start com o controle 1. Com o game pausado, aperte C para fazer aparecer uma tela especial. Com o Direcional, você escolhe fase; com o B, você fica invencível; e com o A, restaura as energias. Aí é só despausar o game e mandar bala.

Wimbledon

MASTER

Password - Fique ligado nesta password para faturar 52 pontos e também os quatro títulos mais importantes da competição: **JJIAAHFHI**

Zombies ate my Neighbours

MEGA

Passwords - Joguinho comprido este, não? No problem: use estas passwords para conhecer estágios avançados. Mas não espere muita moleza, porque logicamente estas fases são mais cabeludas.

FASE 21 - VQBB • FASE 25 - QLNK • FASE 29 - QNKR • FASE 33 - SDHM • FASE 37 - BKVR • FASE 41 - BZPM • FASE 45 - VNYQ

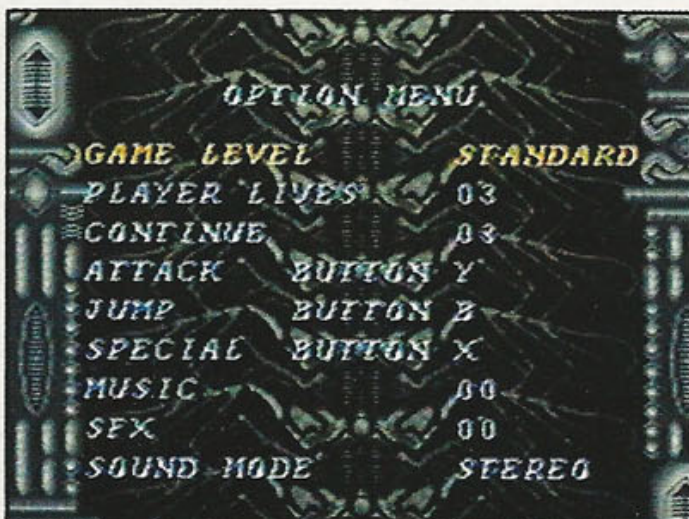
Jurassic Park

MEGA

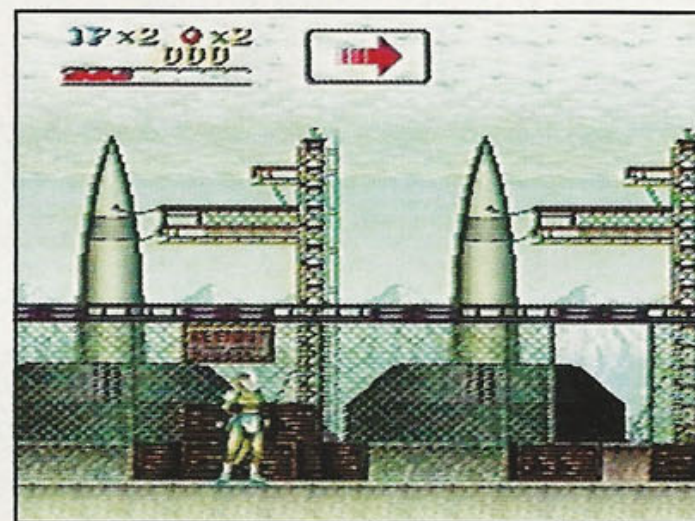
Boiada total- Com todas estas dicas, só não termina o game quem não quiser. **Seleção de fases:** na tela de password, digite NYUKNYUK. Surgirá na tela a mensagem "Second Controler Enabled". Então você liga o controle 2 e o usa para selecionar fase. Ao pressionar o Start do mesmo controle, o game volta ao normal. Agora, passwords para ir **direto ao Dr. Grant com 60 tiros** (para qualquer arma): nível easy, CVVVVVT4; normal CVVVVVU5; hard CVVVVVV6. Finalmente, um **código de Game Genie para vidas infinitas:** BVDA - AA5G.

Alien vs. Predator

SNES

Seleção de fases - Quando aparecer a tela de apresentação, dê Select para acessar o configuration mode. Então aperte Start e você vai ver o Option Menu, certo? **Aí aperte simultaneamente os botões L, R, X e A no controle 2, apertando em seguida o Start do controle 1.** Uma linda tela de seleção de fases aparecerá.

Run Saber

SNES

Troca de roupa - Sabia que neste game dá para mudar a cor do personagem? **Basta apertar o Start para pausar o game em qualquer momento.** Então você pressiona o Select e imediatamente seu personagem se transforma.

Battletoads Double Dragon

MEGA

Seleção de fases e vidas extras - Nove entre dez gamemaníacos acham este jogo embaçado. Pois agora você tem uma manha que pode aliviar o trampo. **Na tela de seleção dos personagens faça a seqüência ↓ , ↑ , ↑ , ↓ , C , A e B.** Escolha normalmente o lutador e então aperte Start. Você vai poder escolher a fase e ainda terá direito a 10 vidas.

TOTAL ECLYPSE
Crystal Dynamics
Espacial - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Os cenários têm profundidade, volume e acompanham rapidamente a movimentação da nave. Animal

COMANDOS

A	Acelera
B	Atira
C	Freia
R	Nave gira para a direita
L	Nave gira para a esquerda
X	Arma especial

ARMAS

O tiro mais potente e mais concentrado

Divide-se e forma espirais para os lados

Sai reto e depois se espalha para todos os lados

Mísseis que já saem espalhados. São os mais fracos

Arma especial. Perfeita nos momentos de sufoco

Visual chocante, respostas rápidas, som maneiro... o jogo dos seus sonhos

O 3DO já estava merecendo um game espacial. E a Crystal Dynamics não deixou por menos: Total Eclypse está a anos-luz de qualquer jogo do gênero. A trilha sonora é pirante e a ação tira o fôlego de qualquer um. Ou seja, é do balacobaco, cheio de cenários incríveis e um desafio arrasador. Haja adrenalina! Taí um bom motivo para comprar um 3DO.

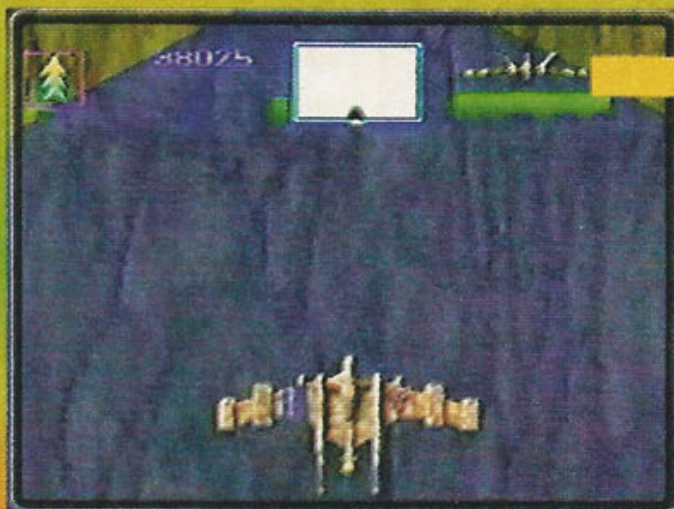
Salvando o Sistema Solar

Quem já jogou Star Fox do Super NES vai se sentir familiarizado com Total Eclypse. A dinâmica do jogo é a mesma. O enredo não é exatamente original: o alienígena Drak-Sai, um tipo horroroso que parece um lagartão falante, simplesmente apontou o seu supercanhão Sun Dagger para o sistema solar. Já deu pra perceber quem é que vai ter que limpar a barra da humanidade. Para isso, você vai comandar uma tremenda nave, a Firewing. Sua missão tem cinco fases, cada uma com quatro subfases e um chefe no final.

Armas

O esquema das armas é do tipo pega-e-fica: basta jogar a nave para cima delas e você as adquire automaticamente. A única que pode ser acumulada (até três unidades) é a Especial, poderosa bomba que limpa a tela. Pegando três vezes seguidas o mesmo tipo de arma você consegue a potência máxima. Oriente-se pelo mapinha que fica na parte de cima da tela.

Junto com as armas pode vir um S - item que recupera as energias

1ª FASE
AQUEOUS MAJOR
Missão: acabar com os mísseis inimigos

Ao entrar nesta área violeta você automaticamente pega o túnel

Seja rápido no túnel, pois as portas estão se fechando

2ª FASE
MAGMA PRIME
Missão: destruir um laboratório de cyborgs

Não economize tiros nos laboratórios de cyborgs. Desça o dedo!

Chefe vulcão: fique voando de um lado para outro e atire nos seus olhos, mas só quando estiverem vermelhos

3ª FASE
SOLARIUS CENTURIA
Missão: explodir uma central de energia

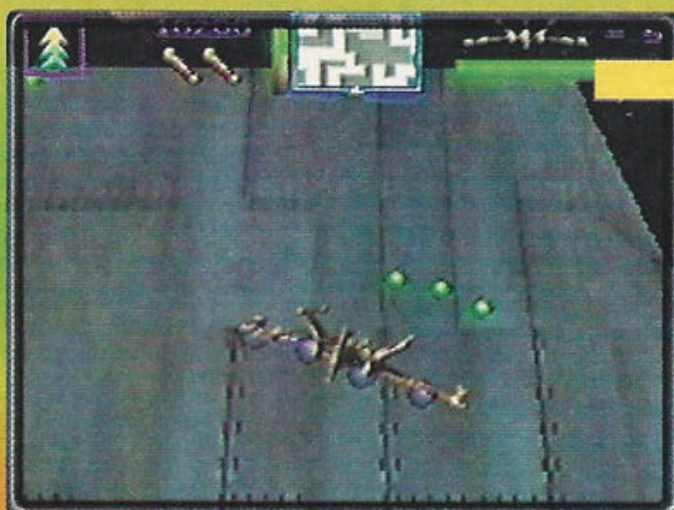
Fique ligado no visual quando você usar a arma especial. Demais!

Atire sem parar no chefão e desvie dos seus ataques

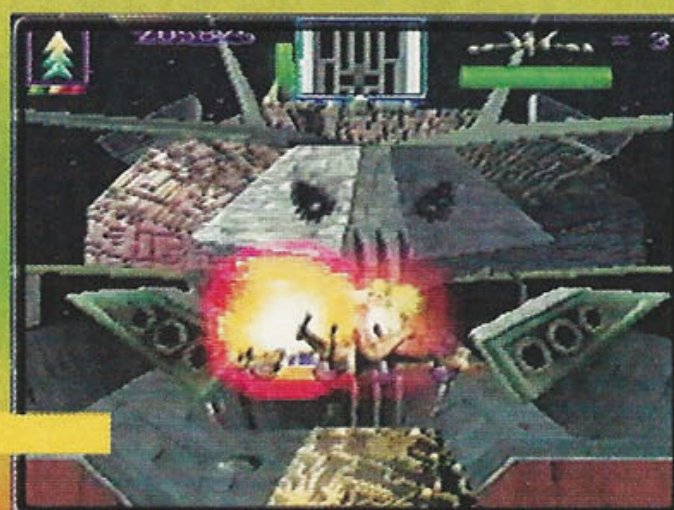
4ª FASE
POLARIS 5
Missão: arrasar o quartel-general inimigo

Desvie destas minas senão a sua nave vai pro espaço...

Quando este chefe esquisito jogar umas bombas cor-de-rosa, mude de lado e continue atirando

5ª FASE
SUN DAGGER
Missão: derrotar Drak-Sai

Aqui, use o mapa. Se você pegar o caminho errado pode se espatifar!

Mantenha a calma. Concentre o ataque na parte de cima e voe em ziguezague, desviando dos tiros

Leo Burnett
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
Nintendo GAME BOY™

BOTE OS INIMIGOS NO BOLSO.

Agora você vai experimentar toda a ação do emocionante mundo Nintendo, em um game realmente portátil, leve e compacto: Game Boy. Alimentado por 4 pilhas comuns, permite cerca de 30 horas contínuas de jogo. Game Boy, o sistema número 1 em vídeo game portátil, inclui o fascinante jogo TETRIS.

E você ainda pode comprar dezenas de outros jogos incríveis e acessórios. É por isso que os melhores jogam aqui.

SPACE ACE
Absolute
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Space Ace é um game superoriginal. Mas é do tipo decoreba: matou uma vez, mata todas.

COMANDOS

Sugerimos esta configuração para seu joystick:

B	Pular/Acelerar
Y	Atirar
A	Mirar à direita
X	Mirar à esquerda
L	Energizar
R	Marcador de tela

★**Não há passwords, nem Continues. E você só tem cinco vidas. Acabou, é game over!**

Você já viu Space Ace para PC ou Amiga? Se já viu, sabe que o game é como um desenho animado – gráficos incríveis e movimentação alucinante. Esta versão para Super NES é um pouco diferente, mas ficou até melhor. Em vez de ações pré-determinadas, este cart deixa você movimentar o personagem do jeito que quiser. Mas claro: você só progride no jogo se descobrir a seqüência correta de movimentos. Space Ace é um game tipo interativo, diferente de tudo o que você já viu para o seu videogame. Se você é o gamemaníaco que traça tudo, não deixe de experimentar este cartucho.

Para voltar ao estado adulto...

PASSEIO NO UN

Neste supercart da Absolute, você passa todo o tempo equilibrando-se em abismos, suspensos no cosmos. E, como não podia deixar de ser, uma renca de inimigos está a fim de mandar você literalmente para o espaço. O enredo é aquela coisa manjada: o bandidão Borf raptou Kimmy e agora a missão do garotão Dexter é libertar a gata e ainda salvar a Terra. Simples, não? O enrosco é que o azulão maléfico tem uma máquina diabólica, a Infanto Ray, capaz de transformar as pessoas em crianças. Dexter foi vítima dos raios da geringonça e por isso precisa constantemente de uma dose extra de energia pra enfrentar os monstrengos como gente grande.

...Dexter precisa energizar-se o tempo todo

FASES ALEATÓRIAS

A estrutura do game pode parecer meio cavernosa. Mas não é tanto assim. Cada tela corresponde a uma ação. Uma vez cumprida cada uma delas você cai no Space Maze, fase de transporte que o levará a um novo nível. Ao todo são quatorze níveis escondidos entre as Space Mazes. E tudo rola como num caleidoscópio: dependendo do rumo que você toma, cai num estágio diferente. Além do visual de babar, o cart apresenta um desafio de primeira e é pura diversão! Só derrapa mesmo num detalhe: descoberta a seqüência dos lances, dá pra jogar de olhos fechados. Mesmo assim a gente debulhou alguns estágios pra pra mostrar como rola o game. O resto ficou pra você detonar, OK?

MOUNTAIN SIZE

Este nível marca o início do jogo. No começo fique bem no meio da tela pra escapar dos ataques de Borf. Quando ele sumir, suba até a ponta superior do despenhadeiro e agüente a mão porque ele volta dando rasante. Vá se esquivando das navezinhas alaranjadas até que você possa energizar-se. Então, é só mandar bala em todos aqueles alienígenas que pintarem pela frente.

Nesta parte, sente o dedo rapidinho nos inimigos antes de pegar o círculo vermelho

Para ganhar energia, é só apertar L quando pintar Energize na tela

SPACE MAZE

Há cinco Space Mazes ao longo do jogo: Spartak, Motorcycle, Flying Saucer, Rocket Skates e Aquaboom. Em Spartak, você está no comando de uma navezinha a milhão e o seu negócio é descobrir e entrar na estrela vermelha para descolar outra fase. Só que pra isso é preciso atravessar um labirinto infernal: se marcar acaba beijando a lona de tão tonto que você fica.

Spartak
O shield envolvendo a sua nave no marcador indica que você pode bater em qualquer coisa pela frente sem susto. Um choque sem ele, adeus!

SPACE STATION BETA

O lance todo rola sobre esteiras, como tapetes mágicos de ladrilhos, que vão se desmanchando pelo caminho. Sempre que isso começar a pintar, pule pra outra. Aproveite pra descolar mais uma estrela vermelha no final.

Cuidado com os ataques surpresas. Quando pintar uma nave, se mande pra esteira de cima

BARREN WASTELAND

Este nível está forrado de gatos escabrosíssimos. Segure a onda porque eles vão atacá-lo e você vai passar quase todo o tempo sem poder reagir. Conseguindo uma dose de energia, saia detonando todos os bichanos.

Na frente dessas plantas carnívoras, jogue a mira e atire

Atenção para desviar desses dois bichanos. Quando esse gigante surgir no canto esquerdo da tela, fique na sua e pule sempre que ele esticar a mão

Itens

Pegue os discos que pintam no caminho. Cada cor têm uma função

- Dá mais poder ao seu laser
- Define a mira mais rapidamente
- Permite a volta a qualquer nível no final do jogo
- Dá vida extra

SPACE MAZE

Para sair para outras fases, procure as estrelas. Saque a função de cada cor

- Passagem para outro nível
- Recarrega shields
- Passagem desativada

King Of Dragons

KING OF DRAGONS / Capcom
Aventura
1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●

Apesar do enredo pouco original, o game é certinho. Os jogadores mais habilidosos não precisam mais que um dia para debulhá-lo

COMANDOS

O joystick é configurável. Veja nossa sugestão:

Y	Atacar
B	Pular
X	Magia
A	Defesa [para os que têm]

★ **Procure itens nos baús, jarros e caixas. As taças repõem energia e ampliam o marcador de life; os sacos dão pontos**

★ **Tente os efeitos das Magias Especiais: Bolinha do sapo, Bolinha do raio e Bolinha do fogo**

Cavaleiros do Bem

Você pode escolher entre cinco personagens típicos de RPG para combater o vilão Red Dragon e seu bando. Todos têm o mesmo tipo de magia - uns raiozinhos e fogo, nada de excepcional. Os dois melhores para enfrentar os chefes são o elfo (Elf) e o mago (Wizard). Fique ligado nos itens! Além da magia de cada personagem, existem ainda três itens que ficam dando bobeira nas fases e, quando apanhados, detonam poderes especiais.

Assinado pela renomada Capcom, King of Dragons é mais um daqueles games inspirados nos castelos e dragões da Idade Média. Não é um jogo brilhante, mas certinho. Tem belos gráficos, vários personagens, magias... tudo o que o gamemaníaco curte. Adivinhe o objetivo: salvar a princesa raptada por um poderoso malfeitor. Jogado em dupla, o game pode render momentos de boa diversão.

Você salvará a princesa se derrotar este chefe da fase 11. A espada dele aumenta. Seja rápido nos golpes

Larinto na fase 15. Brutamontes que atiram pedras. Poupe sua energia para encarar o chefão final

King of Dragons tem 16 fases, mas são todas curtinhas

O chefe-minotauro é tão pesado que racha o chão. Pegue-o pela frente quando estiver parado. Você vai cruzar com ele na segunda fase

Chefe final - Finalmente os heróis chegaram no reduto da fera. Use armas, agilidade e magia. É jogo duro

Este é Hydra, dragão de três cabeças que está louco pra acabar com sua raça. Mire bem e detone. Encare-o na quarta etapa

RANMA 1/2 - SUPER BATTLE
Rumic Soft

Luta - 20 Mega
1 a 4 Jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo traz inovações, mas nada de revolucionário no universo dos games de luta

COMANDOS

X	Soco forte
Y	Soco fraco
A	Chute forte
B	Chute fraco

★ **Boa parte dos golpes deste game usa meias-luas com o Direcional. Experimente todas as combinações possíveis e confira os resultados**

Nada de caras musculosos e fortões. Ranma 1/2, já conhecido por vários gamemaníacos, traz lutadores cheios dos truques, ágeis e muito rápidos. Nesta terceira edição, batizada de Super Battle, as principais novidades são a introdução de golpes especiais e modos de jogo. Há quatro novos lutadores e um chefe final. Os oito personagens restantes, das versões anteriores, trazem alguns golpes diferentes. No mais, Ranma 1/2 continua sendo aquele debochado game de luta com um tempero de humor japonês. Pra quem consegue comer com pauzinhos...

MODOS DE JOGO

São três opções. O **Tag Match** pode ser jogado por 1 ou 2 participantes e se resume a duelos num ringue, em que você pode substituir um personagem que apanhou muito. **V.S Battle** são desafios corpo a corpo que rolam em cenários à escolha. No modo Story, você vai enfrentando um a um todos os lutadores e só pode ser jogado por uma pessoa.

Cada personagem tem um combo próprio para a magia. Para usá-lo é preciso apertar o L até a barra de energia começar a piscar

OPÇÕES INTERESSANTES

O cart japonês de 20 Mega da Rumic Soft traz um bom leque de opções. Entre outras possibilidades, você pode mudar a cor do personagem ou ajustar o tempo em 50 ou 100. Se preferir, pode usar tempo ilimitado.

GAME LEVEL
TIME LIMIT
PLAYER COLOR

SOUND
MUSIC MONITOR 8D
PLAYER SELECT HUMAN vs. HUMAN
CUSTOM CONTROL 1P 2P
弱パンチ Y Y
強パンチ X X
弱キック B
強キック A A
奥義 OFF OFF

No menu de opções, Player Color é a que permite escolher a cor da roupa do lutador

Na tela de opções acione On para o último item. Desta forma, você ganha um golpe pronto para a tecla R, que funciona com todos os lutadores

Hinako

Esta professorinha indefesa de repente cresce e vira um mulherão! Para a magia da bola de fogo use ←↙↓↘→ + A ou B

Akane

Outra personagem nova que engana pela aparência. Seu golpe especial →→ + X é fogo!

Mariko Konjou

Não menospreze o bailado desta animadora de torcida. Ela pode causar um belo estrago com seu salto estrela: ↑↗→↓↙←↖ + A ou B

Genma

O urso panda já é velho conhecido. Agora ele tem um golpe especial que pode ser acionado com →→ + X

SUPER BOMBERMAN 2

SUPER BOMBERMAN 2
Hudson Soft

Estratégia - 8 Mega
1 a 4 Jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Para quem curte jogos de estratégia, este é uma das opções mais divertidas

COMANDOS

A	Liberar bomba
B	Acionar detonador
A (Direcional) Y	Chutar a bomba
A 2 vezes	Arremessar bomba

ITENS

Saque alguns. Detone as caixas e tochas

Aumenta o poder das suas bombas

Acrescenta uma bomba a cada ataque

Faz andar mais rápido

Arremessa bombas

Chuta bombas

Bombas com detonador

Possibilita ser atacado uma vez e não morrer

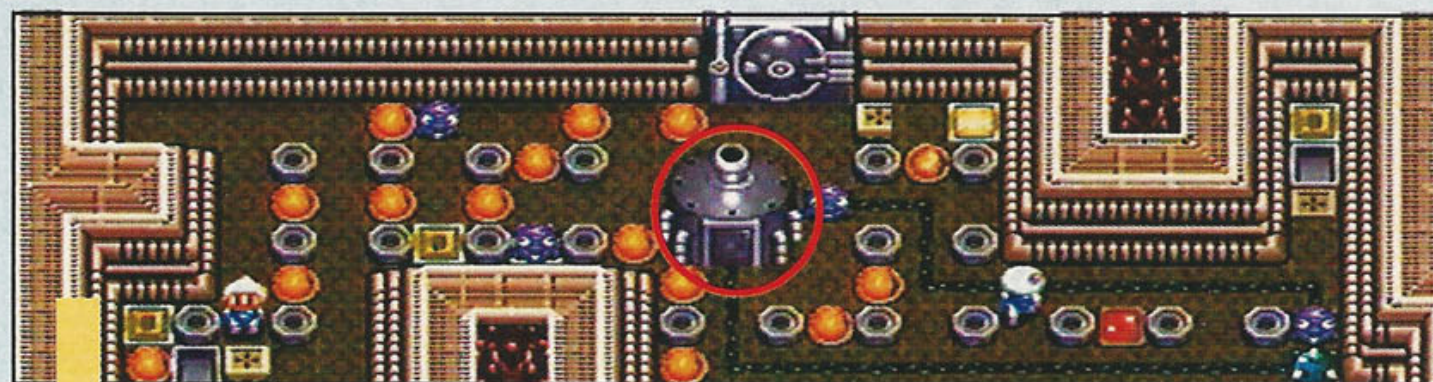
Eu queria ter uma bomba... Que tal mandar tudo pelos ares? Não se reprima e jogue este explosivo game de estratégia, criado há vários anos para divertir os micreiros de MSX e Amiga. Pra quem ainda não conhece Bomberman, o negócio é abrir caminho até a saída da fase explodindo tudo o que se tem direito. As telas são verdadeiros corredores e há inimigos para aumentar o desafio. Mas com a ajuda de itens muito úteis, dá pra bolar estratégias da hora e divertir-se pra caramba.

PARA TERMINAR AS FASES, ALÉM DE DETONAR TODOS OS INIMIGOS, É PRECISO ESTOURAR OS QUADRADOS AMARELOS

FASES Explosivas

O cart da Hudson Soft traz cinco fases, cada uma dividida em sete subfases. A grande novidade em relação à versão anterior são os cenários - agora eles estão maiores e você pode dar muitos rolês pelas fases. Chocante! Há também itens novos, como os patins. Você começa com três vidas e os Continues são infinitos. Pintam passwords a cada fase resolvida.

Chefe da fase 1. Corra de um lado para outro. Quando ele se aproximar, solte bombas. Mas só quando ele abrir os braços

Fase 3: acerte o bichinho e pegue o colete dele. Este item permite que você seja atingido uma vez sem sofrer danos

Na fase 2, jogue uma bomba na porta e ative estas máquinas para detonar os dois inimigos de uma vez.

MODOS DE JOGO

O Normal Game é o modo para um jogador e o lance é detonar todos os inimigos que aparecem para passar de fase. Mas o grande barato é o Battle Game, onde quatro bombermen fazem a maior zorra na tela. Eles podem ser acionados por quatro jogadores (usando-se o adaptador Multi-Tap). Na falta de parceiros, o próprio computador assume os outros três personagens.

O modo Battle é um vale-tudo. Cada bomberman tem que detonar o outro e pegar o maior número possível de itens

DREAM TV
Traffix

Aventura
1 Jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Apesar de ter um esquema conhecido de fuçar fases, o tema é diferente. Como as telas são grandes, as músicas deveriam variar mais para ficar menos cansativo.

COMANDOS

A	Usa item
B	Pula
Y	Atira
L ou R	Troca personagem
Select	Aciona visão do segundo personagem

★ **Anote a password para o mundo do Egito: SBKW**

★ **Muitas chaves vão aparecer. Elas abrem portas que liberam a passagem para onde estão os pedaços**

★ **Você joga com apenas um personagem, mas pode chamar o companheiro em momentos mais cabeludos, como o da gangorra**

Quem vive colado na tevê que se cuide. Dream TV conta a história de dois garotos que passam a receber missões de um ser estranho através da telinha. Apesar do manjado esquema fazer-fases-por-cima-e-por-baixo-com-ajuda-de-escadas- e-plataformas, a idéia do cart é bem legal. Dream TV só peca pela monotonia, pois as fases são longas. Mas quem der só uma olhadinha e achar o game baba, vai quebrar a cara. O desafio é crescente.

Este cara estranho é quem dá as mensagens. A primeira fase rola no Mundo Medieval

JUNTANDO OS PEDAÇOS

Por todos os mundos que os dois garotos percorrem, o lance é pegar nove partes de um puzzle que abrirá passagem para outro mundo. Não dispense os potes. O vermelho garante energia e o azul, vida extra.

Começo do puzzle, à direita na tela inicial da floresta. Dica: o último pedaço está nas árvores

ABRINDO A CAVERNA

Depois de encontrar os nove pedaços, a caverna poderá ser explorada. Mas antes você precisa dar conta do dragão. Acabe com ele!

Desvie e dê machadadas no bichão. Surpresa: ao derrotá-lo, a passagem estará livre

MORTAL KOMBAT/ Acclaim-Arena

Luta - 1 ou 2 jogadores

É a única versão não-censurada para videogames domésticos, com tudo o que tem o arcade. Gráficos e sons poderiam ser melhores

COMANDOS

JOYSTICK DE 3 BOTÕES

A	Soco baixo (SB)
Direc. + A	Soco alto (SA)
B	Chute baixo (CB)
C	Chute alto (CA)
Start	Defesa

JOYSTICK DE 6 BOTÕES

A	Soco baixo
X	Soco alto
C	Chute baixo
Z	Chute alto
B ou Y	Defesa

Boiada! Todos os golpes da versão CD podem ser executados com soco/chute alto ou baixo. Agora não tem mais desculpa pra não soltar magia...

Acabou a enrolação! Finalmente saiu Mortal Kombat para Sega CD. E olha que não saiu antes por mera estratégia da Acclaim/Arena. O game é quase igual à versão de Mega Drive, mas com algumas surpresas.

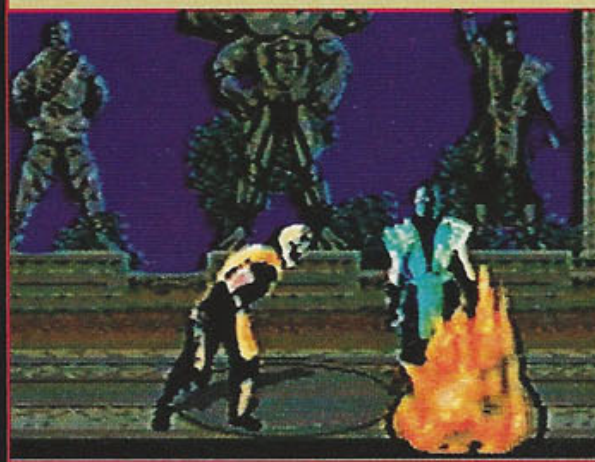
Primeiro as boas. Nada de códigos: os fatalities do game são iguais aos do arcade, sem tirar nem pôr. Outra é a velocidade dos movimentos, que, acredite se quiser, ficou superior às outras versões.

Só que nem tudo é festa. O tempo de acesso entre cada combate é longo e o congelamento de imagem que rola nos mortais é medonho. Os gráficos são iguais aos de Mega e o som não tem a qualidade que se espera de um CD. Somando prós e contras, o veredicto é o seguinte: o jogo vale a pena para quem não tem o cartucho do Mega. Se este é o seu caso, relaxe e aproveite.

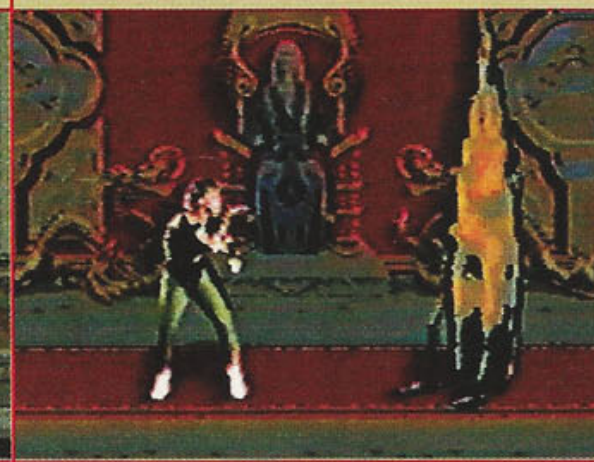
MORTAL KOMBAT

PERSONAGENS

Scorpion

O simpático guerreiro que já morreu e arde de vingança tem um fatal esperto. Ele lança fogo no adversário, reduzindo-o a pó. Para cremar o inimigo vivo, segure o botão de defesa e aperte ↑ duas vezes seguidas.

Animal é pouco! Queime seu inimigo: Defesa + ↑ ↑

Sonya

A única mulher da primeira versão de MK faz parte de um grupo de elite. Americana, ela luta para libertar seus companheiros. Seu fatal é o "Beijo Ardente da Morte", um beijo com toques de magia que queima o infeliz. Para abafar, dê dois toques para frente, dois para trás e aperte o botão de defesa.

O toque feminino fica só no beijo. → → ← ← + Defesa é a chave pra detonar!

Liu Kang

Chinês nascido em pleno regime comunista, Liu Kang dedica sua vida aos Templos Shaolin. Seu fatal é vistoso. Ele voa pra cima do inimigo, dá uma tesoura e na seqüência aplica um gancho poderoso que manda o carinha pro espaço. Dê uma volta completa no Direcional começando com → no sentido horário.

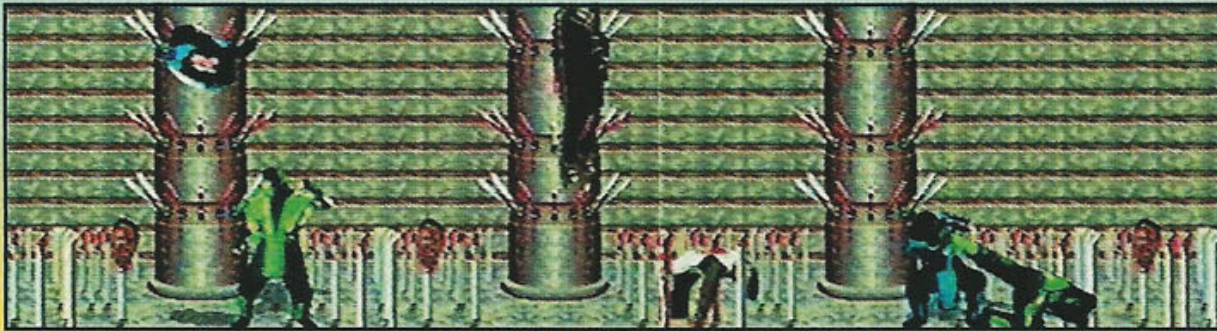
Deslize o dedo no Direcional, no sentido horário, começando com → para humilhar o adversário

GOLPES LEGAIS

Scorpion	Sonya	Liu Kang
Gancho: ← ← + SB	Magia: ← + Soco baixo	Magia: → → + SA
Teleport: ↓ ↙ ← + SA	Tesoura: ↙ + CB + SB	Voadora: → → + CA

APRESENTAÇÃO Safada

A apresentação do game é bem legal, com imagens de filme mescladas a cenas de jogo. O único problema é que a Acclaim não se preocupou em mudar as imagens do comercial da TV americana. Resultado: elas mostram a versão de Mortal Kombat para Super NES. Que mancada! Mesmo assim, a apresentação é um dos pontos positivos do CD.

Os cenários são classe A. Isso porque foram preservadas as sacanagens do arcade. Ou seja: rola sangue paca. Na tela do Reptile, "The Pit", o visual é composto por uns carinhas pendurados, com sangue jorrando pelos poros. Violento? Depende. Não é mais violento do que muitos filmes que passam na TV . E a violência de Mortal Kombat, de tão exagerada, acaba sendo quase uma caricatura. Questão de ponto de vista.

Mundo cão perde! É nesta tela que você enfrenta Reptile. Curta o cenário...

O filme rola nas ruas. Já as imagens do game são do cart...de SNES

GIRANDO A MANIVELA

A grande falha da versão CD é a tela congelada que aparece na hora dos mortais. O lance é mais ou menos assim: você vence a primeira luta e detona na segunda, ganhando o direito de dar um mortal. Daí pinta a manjada mensagem "Finish Him/Her". Se você acerta o comando para dar o Fatality, pronto: a imagem congela por alguns segundos e só então a tela para a execução do mortal. É frustante.

Que coisa horrível! É só pintar o "Finish Him/Her" que a imagem congela por alguns segundos...

...para depois de um tempinho a tela escurecer e o mortal ser concluído

MORTAIS A GRANEL

Pode perguntar pra qualquer um. Os mortais (ou fatais) são a marca registrada de Mortal Kombat. Não tem a menor graça vencer todas as lutas sem tomar nenhuma porrada e não ter a manha de dar um mortal!!! Aprenda a arrancar espinhas, corações e outras cositas mas...

Sub-Zero

O "irmão-gêmeo" de Scorpion tem um mortal heavy metal com distorção no talo. Ele simplesmente arranca a cabeça do inimigo, com direito à espinha e tudo. É power e fácil de executar: → ↑ → + Soco alto.

Arranque cabeça, espinha e faça o sangue jorrar: → ↓ → + Soco Alto

Magia de gelo: ↓ ↘ → + SB
Rasteira: ↙ + SB + CB

Kano

Taí um carinha sofrido. Kano foi abandonado em Tóquio quando era moleque e acabou se tornando um criminoso procurado em mais de 30 países. Seu fatal (← ← + Soco baixo) é singelo: ele enfia a mão no peito do adversário e arranca seu coração. Que meigo!!!

Kano não brinca em serviço. Aperte ← ← + Soco baixo para agarrar um coração com hemorragia profunda

Bolinha: volta completa no Direcional, no sentido horário, começando com →
Magia: ← → + Defesa

Rayden

O lutador mais místico de MK tem um fatal nada religioso. Rayden dá um golpe que reduz a cabeça do inimigo a uma massa sanguinolenta. Para executar o singelo golpe, aperte → ← ← ← + Soco alto.

Que tal observar um corpo sem cabeça? Detone com → ← ← ← + Soco alto

Magia: ↓ ↘ → + SB
Torpedo: ← ← →

Johnny Cage

Ator ianque metido a bacana. Ele luta apenas por marketing pessoal. Até que para fingidor, seu fatal (→ → → + Soco alto) é dos mais reais. Ele dá um supergancho na cara do inimigo, jogando sua cabeça longe.

Não esquente a cuca! Arranque a cabeça do adversário com um gancho. É só apertar → → → + Soco alto

Magia: ← → + SB
Patada de fogo: ← → + CB

OUTRUNNERS

CARROS

Estas são as carangas que estão à sua disposição. Observe as características e veja qual se adapta melhor ao seu estilo. Aproveite para dar uma babada no Virtua Formula.

	EASY HANDLING	QUICK REACTOR	ROAD MONSTER	MAD POWER
COMPRIMENTO	4, 25m	3, 90m	5, 20m	4, 46m
LARGURA	1, 75m	1, 48m	2, 28m	1, 85m
ALTURA	1, 23m	1, 36m	1, 23m	1, 10m
CÂMBIO	5 marchas ou automático	4 marchas ou automático	automático	6 marchas ou automático

OUTRUNNERS/ DATA EAST

Corrida - 16 Mega
1 ou 2 jogadores

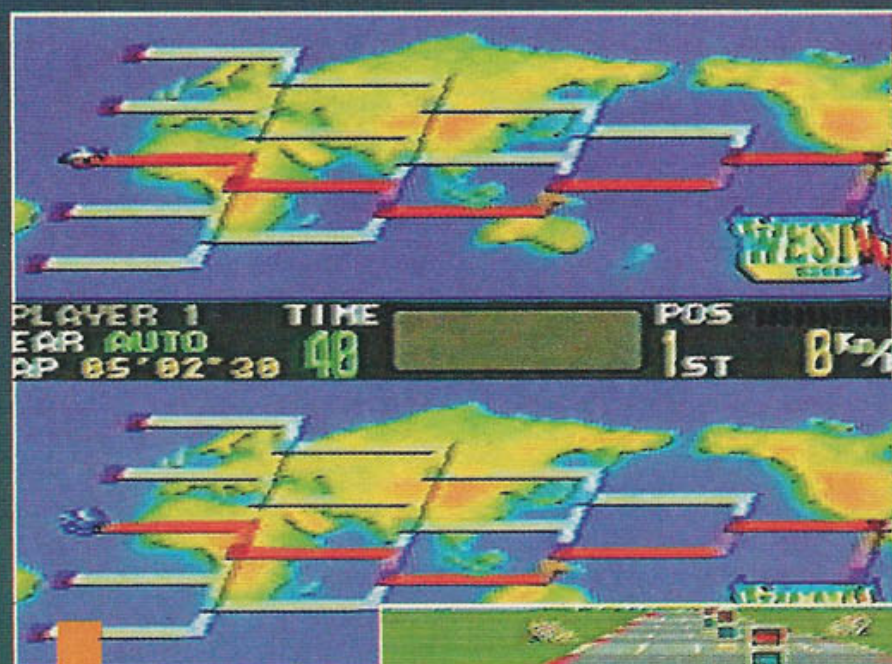
GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	3
DIVERSÃO	4
JOGABILIDADE	4
ORIGINALIDADE	1

O esquema Outrun está pra lá de manjado. Mas as inovações ajudam a levantar este game

COMANDOS

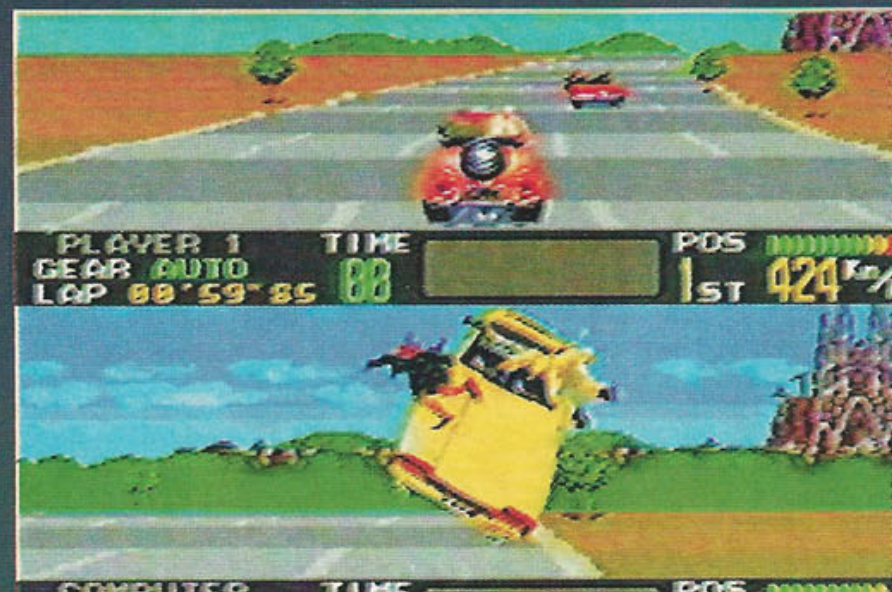
A	Troca de música durante a corrida
B	Acelera
C	Freia

ARCADE MODE

Neste modo, você vai correr em torno do planeta. Pode ser jogado por duas pessoas ou contra o computador. O tempo é cronometrado e o piloto que estiver na frente escolhe o caminho em bifurcações para leste (east) ou oeste (west). No final de cada nível aparece um mapinha mostrando o seu trajeto. Durante a travessia, pintam animais como camelos e elefantes e altos visuais, como um túnel transparente que fica sob o mar. Animal!

A linha laranja do mapa mostra sua trajetória, que pode levar a cinco pontos diferentes

Fique ligado no carro da frente para não errar o caminho nas bifurcações

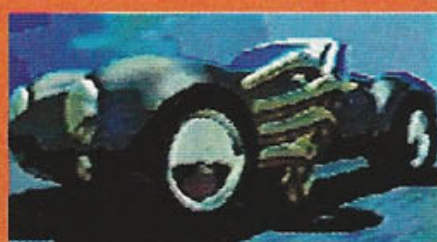
VIRTUA FORMULA

A grande surpresa do jogo aparece no Original Mode, em que você disputa com o computador. Se conseguir derrotar todos os sete concorrentes, o pega final é com ninguém menos do que o incrível Virtua Formula! Isto mesmo, o grande astro de Virtua Racing. É mole? O mais legal é que, enquanto você não desliga o console, o carango permanece. Dá até para comandá-lo no modo Arcade. Aproveite pois é o mais veloz e estável de todos.

Capotar, aqui, não é nada: o carro fica inteiro e os acidentados ainda conseguem correr atrás do prejuízo

O grande lance do game é correr com a Virtua Formula. Rápida, estável, radical!

Emoção em dobro! Chame um amigo e jogue com a tela dividida. E cuidado para não se atrapalhar...

Bastou bater o olho nas fotos e você já sacou tudo: Outrunners é a cara do Outrun. Até o nome é parecido. Tem razão, a originalidade foi esquecida. Mas pelo menos o game traz algumas inovações, como a possibilidade de jogar em dupla e nove opções de carros - entre elas, a máquina Virtua Formula, de Virtua Racing. No mais, é aquilo que você já conhece: muita velocidade, trilha sonora maneira e um bom astral. O game, afinal, acaba valendo a pena.

SMOOTH OPERATOR	SPEED BUSTER	BAD BOY	WILD CHASER	VIRTUA FORMULA
4, 33m	4, 48m	4, 18m	4, 10m	4,20m
1, 75m	1, 90m	1, 70m	1, 75m	1, 93m
1, 22m	1, 16m	1, 23m	1, 27m	0, 95m
2 marchas ou automático	2 marchas ou automático	2 marchas ou automático	3 marchas ou automático	6 marchas ou automático

JAMMIT / Virgin Games

Esporte - 16 Mega
1 a 4 Jogadores

Cesta para a Virgin! Fez um game de basquete divertido e que foge totalmente do convencional

COMANDOS

Ataque

A	1ª vez, pula; 2ª vez arremessa
B	Driblar
C	Proteger a bola
B + A	Bandeja
C + A	Gancho
C + B	Cotovelada
B	Aumenta a velocidade do jogador

No joystick de 6 botões: B+A=X; C+A=Y; C+B=Z

Defesa

A	1ª vez, pula; 2ª vez, bloqueia
B	Empurra o adversário
C	Gruda no adversário para bloquear ou roubar a bola
C + B	Tentar roubar a bola
B segurado	Aumenta a velocidade do jogador

No joystick de 6 botões: C + B = Z Na

Slam Cam use o Direcional e o botão A, tanto para atacar quanto para defender

JAMMIT

Duas figuras, uma bola e uma cesta. Não é preciso mais nada para que os americanos exercitem sua paixão pelo basquete, aproveitando os espaços nas praças, terrenos baldios ou nas garagens das casas. Jammit é isso: um game com o puro espírito do basquete de rua, descontraído e cheio de ginga. As partidas são no esquema mano a mano e utilizam metade da quadra. Uma grande sacada é que quando os jogadores estão próximos da cesta, o ponto de vista muda de perspectiva e a sua visão é privilegiada. Além disso, os jogadores falam gírias no melhor estilo americano. Com tanta malandragem, você vai se sentir batendo uma bolinha no Harlem. Dez!

Descontração Total

Para compor o clima dos bate-bola de rua, nada foi esquecido - nem mesmo os insultos e provocações, comuns neste tipo de disputa. Se preferir, pode ficar sem eles. O nível de dificuldade é expresso pela quantia que você aposta. O jogo mais fácil vale $100 e o mais difícil vale $300. Você escolhe entre três jogadores: Chill, Roxy e Slade. Para a modalidade Cutthroat, a última do modo de um jogador, Jammit tem um jogador exclusivo, Judge, que é o melhor do game.

O verdadeiro berço do basquete americano são estas quadras cheias de pichações na periferia das grandes cidades

A Slam Cam mostra a visão de perto da tabela. O resultado é simplesmente chocante!

Quando cair o rendimento do seu jogador, aperte o Start e selecione Pump Up. Assim ele recupera a energia. Você tem apenas três por jogo

Arremessando de cima do encontro dos Xis, sua cesta vale em dobro. Seja rápido!

Se sofrer uma falta, aperte o Start e peça a marcação. São marcadas até 5 faltas por jogo

Slade Rápido, boa pontaria mas com defesa regular **Roxy** Rápida, defende bem mas não é tão boa nos arremessos **Chill** Jogador bem equilibrado no ataque e defesa

MODOS DE JOGO

1 ON 1
É o tradicional vinte e um. As faltas são marcadas.

SWEAT
Versão mais livre de 1 on 1, as faltas não são marcadas.

2 HOT
Arremessos dados da marca do X, quando resultam em cesta, dão o dobro de pontos. Disputas até 21

POISON
Não é à toa que se chama veneno: a partida vai a 21, mas se o jogador chegar a 20 volta para 10.

FRENZY
Cada jogador tem a sua bola. A partida vai até 10 e os arremessos partem do X. Pontos em dobro do X duplo. As faltas não são marcadas.

SLAMS ONLY
Somente cestas mostradas pela Slam Cam, junto da tabela, são pontuadas. Vai até 21 e as faltas não são marcadas.

IN 2 IT
As cestas devem ser feitas do local onde está o X. O duplo X faz a cesta valer em dobro. A partida vai a 21 e as faltas são marcadas.

CUTTHROAT
Esta modalidade é exclusiva do modo de 1 jogador e para jogá-la, você tem que ter sucesso em todas as outras. Você encara 2 jogadores e após uma cesta, tem direito a 3 lances livres. Se errar um, a bola é livre. Se o placar chegar a 13 ou 20, 10 pontos são subtraídos. Termina em 21 e as faltas não são marcadas.

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
Flying Edge

Esporte - 1 ou 2 Jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●

O cart prende-se à estrutura elementar do esporte. Faltou explorar grandes jogadas

COMANDOS

Com bola	
A ou B só um toque	Bola rasteira
A segurado	Bola alta e longa
B segurado	Bola alta e curta
C	Chute direto

Sem bola	
A	Roubar bola
B	Fazer falta
C	Mudar estrela do jogador
B+Direcional	Dar carrinho

Para o campo ficar limpinho, você pode eliminar as marcações da tela apertando o Start ★ Se o resultado for empate, a decisão é por pênaltis

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

Movida pelo pique da Copa do Mundo, a Flying Edge traz um jogo de futebol bem maneiro. Chamar um colega e ficar jogadão no sofá vai bem para curtir Champions World Class Soccer. Nada de gráficos incríveis e som envolvente, apenas um bom futebolzinho pra ajudar você a ficar craque e bater uma bola no domingão.

TUDO BEM SIMPLES

Você escolhe entre 32 países e tenta o famoso "rumo ao tetra". Encare aqueles times bem cavernosos só de raiva e mande ver! A estrutura do game é velha conhecida dos gamemaníacos que curtem a gorduchinha: Tournament (campeonato), sozinho contra o computador e Exhibition (partida simples), que você joga sozinho ou com um amigo. Escolha a partida com ou sem falta e impedimento. Duração dos jogos? 15, 30 ou 45 minutos.

Escolha sua seleção. Observe nas barras a capacidade da equipe em ataque, defesa e rapidez

Você tem quatro opções de estratégia de ataque. O controle do goleiro pode ser manual, automático ou semi-automático

É BOM DE BOLA OU NÃO É?

Quem pensa em fazer altas jogadas, lances incríveis dignos de grandes craques, desencane. Champions World Class Soccer é bem normalzinho e não dá pra você usar muito a criatividade.

Falta? Olha o juizão com o esperado cartão amarelo em ação

Experimente um carrinho. Contra a Argentina vale tudo

Olha aí a cobrança de lateral...

.... e a de escanteio

STREETS OF RAGE 2/ SEGA

Luta -1 Jogador

GRÁFICO ●●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●●

A grande variedade de golpes coloca Streets of Rage 2 entre os melhores carts de luta que já foram lançados até agora para um console de 8 bits.

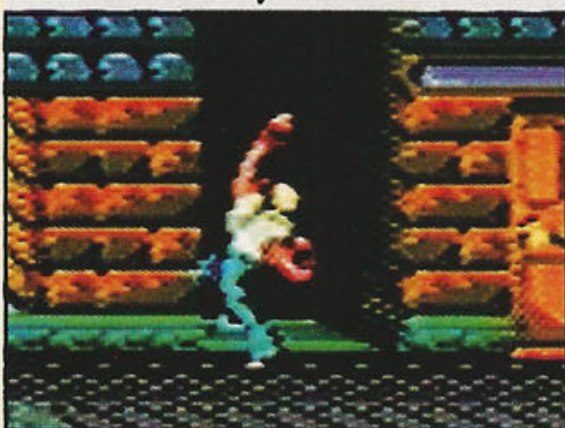
★ Saca as facas e canos que vivem aparecendo? Para lançá-los em alguém, basta apertar os dois botões (1 e 2) ao mesmo tempo. ★ Os chefes não metem medo. É muito fácil acabar com eles. Voadoras costumam dar conta do recado!!!!!!

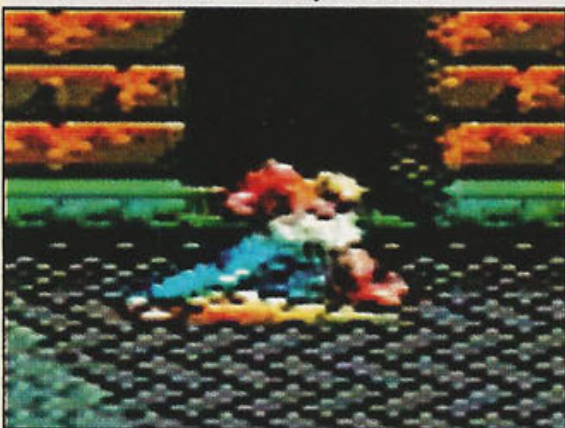
STREETS OF RAGE 2

Um ano depois de derrotado, Mr. X volta à ativa e seqüestra Adam. Você assume a pele de Axel, Blaze ou Skate com a missão de vencer o tal Mr. X. Grande novidade, não? Também pudera! Esta é a sétima versão de Streets of Rage, um clássico de Mega Drive. O cart é igual ao Streets of Rage 2 de Game Gear. Seria covardia comparar com o game de Mega. Afinal, não dá pra esperar uma adaptação fiel num console de 8 bits. Então, não encane. Streets of Rage 2 é um ótimo lançamento da Tec Toy para Master.

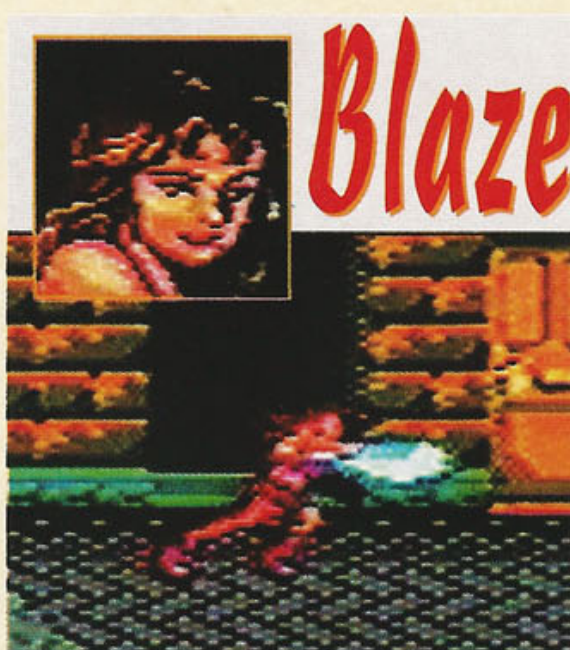
Personagens e golpes

Você tem a opção de jogar com Axel, Blaze ou Skate. Axel é o mais forte, enquanto Skate, o Sammy do cart de Mega, é o mais rápido. Já a gata Blaze é a mais equilibrada. Cada um tem golpes específicos bem legais. Por isso fique craque com um deles e mande ver!

Axel

1 + 2 + → - dragão

←,→ + 1 + 2 - Dragon Punch

→,→ + 1 - corridinha

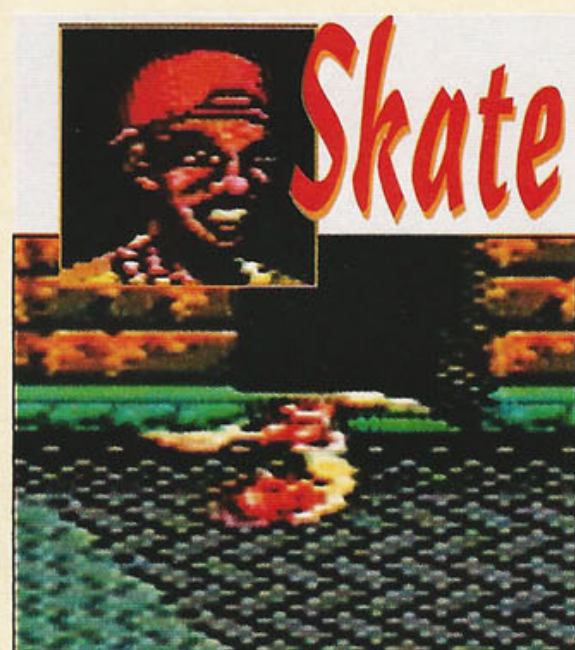
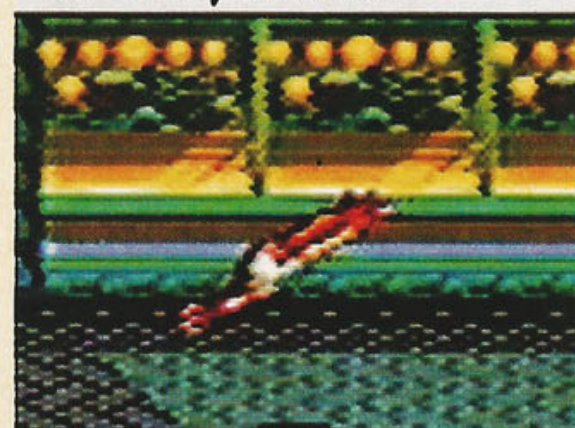
1 + 2- cotovelada
2 e depois 1 - chute no alto
2, ↓ + 1- joelhada
2, → + 1 - voadora
Agarre, 2 e depois 1 - quebra no chão
Segure, 1 - joelhada no estômago
Agarre, ← + 1 - jogada para trás

Blaze

← , → + 1 + 2 - magia

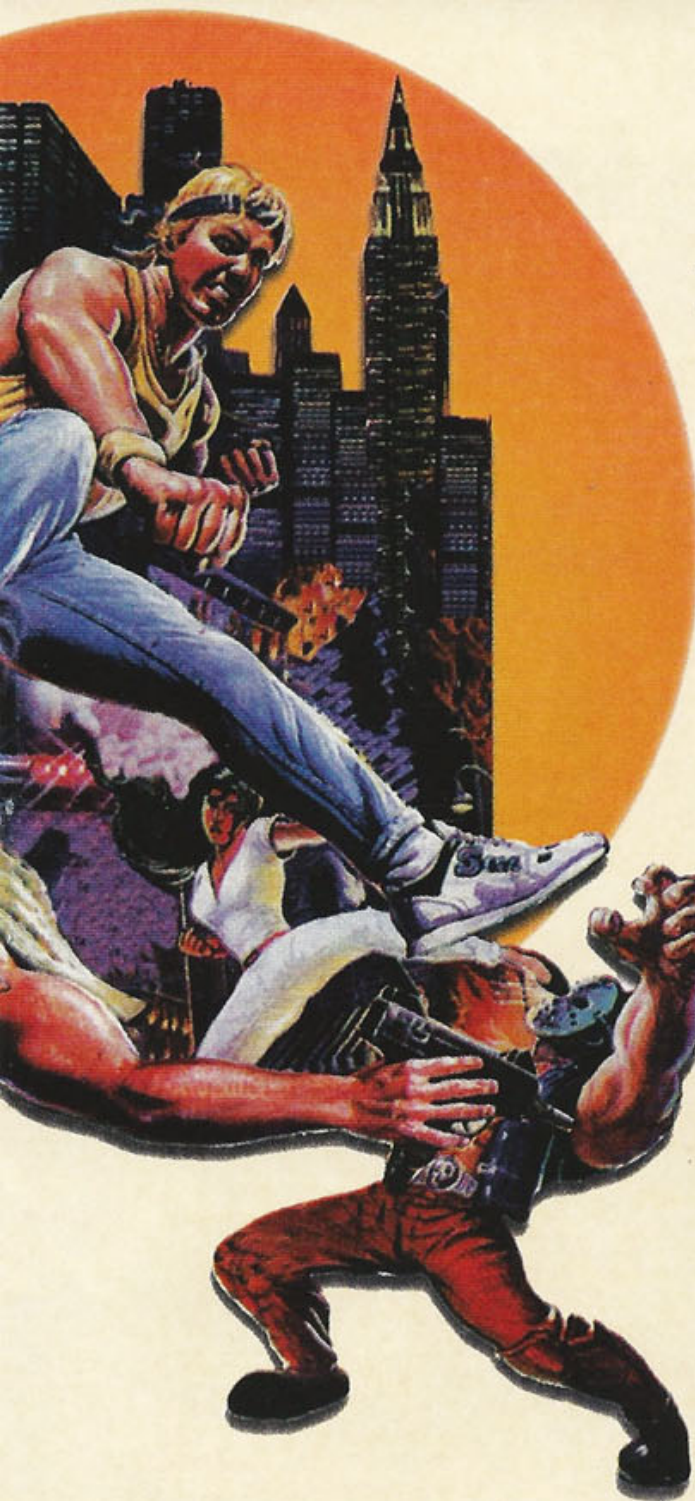
→ + 1 + 2 - girada para trás

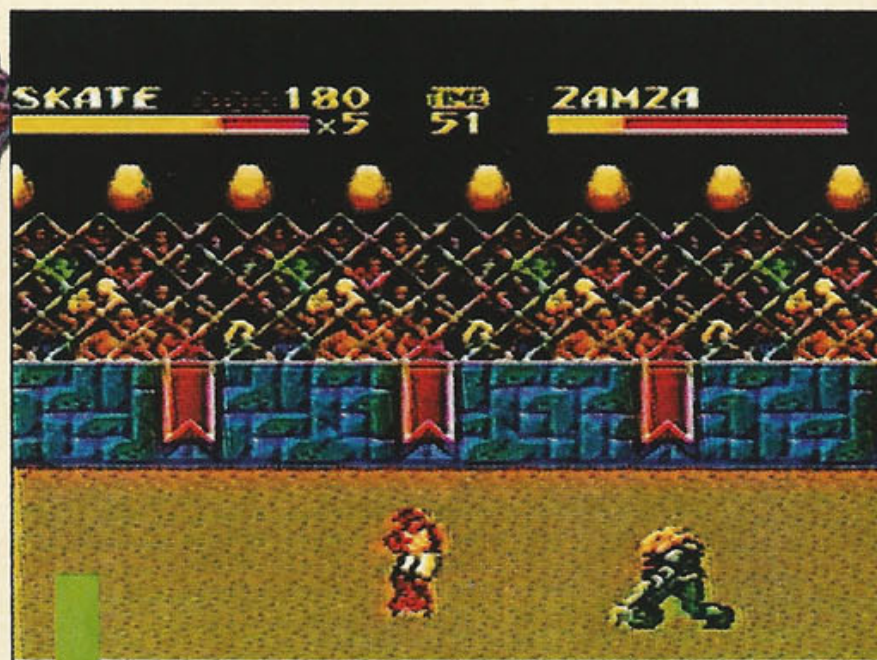
Segure, → ,→ + 1- mortal

1 + 2 - rasteira
2 depois 1 - chute na cara
2, ↓ + 1 - tapa na orelha
2, → + 1 - voadora
Agarre, aperte 1 - jogada no chão
Segure, → + 1- joelhada
Segure, 2 depois 1- quebra-espinha

Skate

→ + 1 + 2: girada no chão

→,→ + 1- parafuso

1 + 2- girada para trás

2, depois 1- voadora
2, ↓ + 1- cai com joelho na cara
←,→ + 1 + 2- magia de parafuso
Segure inimigo e aperte B- cabeçada
Segure, ← + 1- patins na cara
Segure, 2 depois 1- croque na cabeça
→ ,→- corridinha

NOVIDADE! *A tela da terceira fase não rola no Streets of Rage 2 de Mega*

Jet é o chefe da terceira fase. Ele fica sobrevoando sua cabeça e desce feito um foguete. Intercepte-o no meio do caminho. Quando ele vier voando, curtindo uma de Super-Homem, FUJA!

Este Blanka cover (Zamza) é o chefe da segunda fase. Espere-o pular feito macaco pra cima de você e dê o bote antes que seja tarde demais...

R. Bear, o chefe da quarta fase, é um lutador de boxe bem sacana. Nem pense em ficar perto dele. Seus socos são tão poderosos que acabam com você em dois tempos

THE SEVENTH GUEST/Trilobyte e Interactive Drama

Adventure/Estratégia
1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Quem não desiste facilmente de um desafio e curte um suspense não pode perder.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC 386 33MHz, com 2 Mega de RAM e 10 Mega livres no Winchester. Monitor Super VGA, CD-ROM com taxa de transferência de 150 K/S. Placas de som compatíveis com CD-Rom e mouse.

FIQUE LIGADO NAS MUDANÇAS DO CURSOR

Mão de esqueleto - aponta a direção a seguir e coisas que você não pode fazer

Dentadura - aparece quando alguma coisa do outro mundo está acontecendo

Máscara - significa que há uma cena a ser vista

Caveira com cérebro - indica que há um puzzle a ser resolvido

Olho - aparece quando você move as peças do puzzle

OS DESEJOS

Martine - Quer poder
Edward e Elinor - Dinheiro
Brian - Sucesso
Julia - Juventude
Hamiltom - Magia real

THE 7TH GUEST

...VOCÊ S

Para quem é apaixonado por suspense e gosta de frios na espinha, a Virgin Games lançou The Seventh Guest (O Sétimo Convidado), um supergame que vai mexer com seus nervos e seu raciocínio. Trata-se de um trabalho a quatro mãos da Interactive Drama com a Trilobyte que resultou num game verdadeiramente eletrizante.

Suspense e Realismo

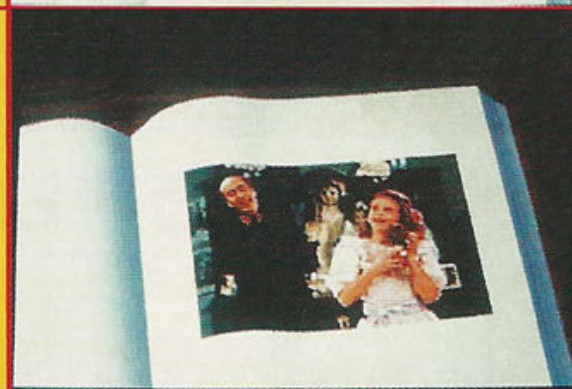
Os fabricantes capricharam: contrataram atores para gravação das imagens e escritores profissionais para escrever a história. Para que os gráficos ficassem bem reais, foi usada a técnica de renderização, que consiste na aplicação de textura, sombras e pontos de luz nas imagens dos objetos. Depois, as imagens são movimentadas com técnicas de 3D. O som é chapante! E há efeitos sonoros de gritos, vento, sussuros e tudo que uma boa história de terror tem direito.

Apresentação da hora! Você vai ver a história nas páginas de um livro

Stauf

The Seventh Guest vai levar você ao mundo de Stauf, um ladrão comum que começa a ter sonhos e, a partir deles, cria brinquedos e puzzles. Stauf torna-se rico, mas todas as crianças que compram seus brinquedos morrem misteriosamente. O último sonho de Stauf inspira-o a construir uma mansão e a se trancar nela.

Os brinquedos fazem sucesso e trazem mistérios

As inocentes crianças morrem sem explicação

CONVIDADOS NA MANSÃO

Stauf convida seis pessoas para visitar a mansão e decifrar seus puzzles. E oferece a cada uma o que elas mais querem: poder, riqueza, sucesso etc. Tudo isso em troca de alma. De quem será? Enquanto os convidados se agitam, um inocente garoto, desafiado pelos amigos, entra na mansão. Mal sabe ele o que o aguarda.

E ATREVERIA A ENTRAR NESTA CASA?

Pobre Garoto

O garoto Tad é o sétimo convidado e vai ser perseguido e morto pelos outros seis. Tudo o que Stauf planejou aconteceu. E é aí que você entra na história, no papel de Ego, um ser misterioso que deve proteger o garoto. Você vê a história no tempo presente, quando só restam os fantasmas. Mas atua no passado, tentando impedir que Stauf fique com a alma de Tad. Para isso, você tem de resolver os puzzles. Há um ponto a seu favor: os fantasmas não podem vê-lo e suas conversas dão grandes toques. Fique ligado nelas!

Você deve encontrar um livro nesta mesa da biblioteca. Ele contém dicas para a solução dos puzzles

Neur nios em A o

Em cada cômodo há puzzles para resolver. Além disso, o acesso a certos lugares da casa é restrito e às vezes é preciso resolver puzzles para entrar neles. Você vai curtir alguns efeitos incríveis percorrendo as salas.

As mãos neste quadro parecem saltar. Dá arrepios!

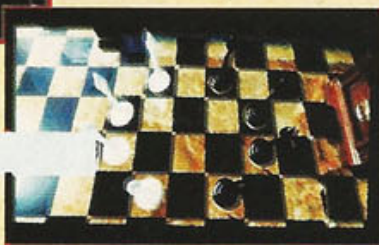
Vinte e dois Puzzles

Os puzzles são do tipo passatempo: é preciso mover ou encaixar peças, pisar no lugar certo etc. Os temas são bem variados. Há criptas para você adivinhar quais devem permanecer fechadas; cartas de baralho para compor a imagen da mansão destruída. E por aí vai. São vinte e dois puzzles para você se cansar de rachar a cuca. Alguns são bem simples e economizam seu fosfato. Já outros vão fazer você arrancar os cabelos.

Seu desafio neste puzzle é formar uma frase com as letras disponíveis. Mas a única vogal é o Y. Se seu inglês estiver enferrujado, fica difícil

Escolha as letras e coloque nas laterais deste estranho tabuleiro. As letras incorretas não podem ser transportadas. Esse é fácil

Aqui o lance é conduzir o sangue bombeado do coração por este labirinto

Teste seus conhecimentos de xadrez. Seu objetivo neste puzzle é colocar as peças pretas no lugar das brancas sem parar em casas em que o bispo possa ser eliminado

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P.Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **61**, junho de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

QUATRO PÁGINAS COM DICAS QUENTÍSSIMAS

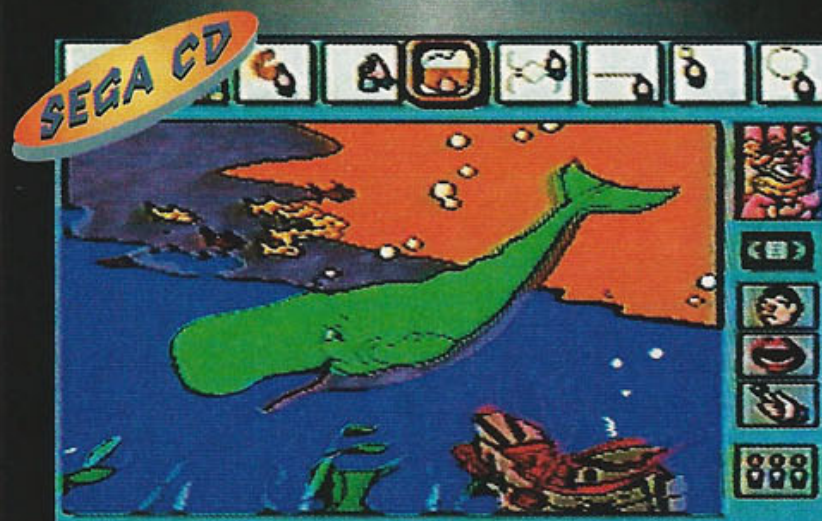
- Vidas extras em Mega Man X
- lute como canguru em Streets of Rage 3
- Passwords para Soldiers of Fortune
- E isso é só o começo!

ULTRAMAN

Melhor que a série da TV! Ultraman traz imagens digitalizadas feitas especialmente para o game e som digital

SNES

SPECTRE

O game parece um paintball eletrônico, com infinitos tabuleiros pra você conquistar

MY PAINT

Até que demorou. O primeiro soft de desenho e pintura para Sega CD, na linha de Mario Paint e Fun 'n' Games

A GENTE FAZ TUDO PRA VOCÊ NÃO ESQUENTAR A CABEÇA

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604-Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*
E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.

Em prol da cultura *gamer*

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: **evil_arthas**

Editada por: **Rugal Bernstein**

Revista: **Pedro Henrique**

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com